『ゼルダの伝説 風のタクト』発売カウントダウン！

vol.79

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成14年12月6日発行（毎月2回6日・21日発行）
第7巻第14号（通巻79号）

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

毎月6日と21日発売！

定価490YEN 12/6 2002



攻略情報
エターナルダークネス
スターフォックスアドベンチャー
星のカービィ 夢の泉デラックス

逆転裁判2
なるほどインタビュー

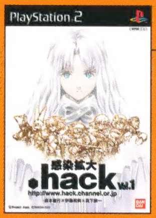
この秋オススメ！
Autumn Game Selection
オータム ゲーム セレクション

ポケットモンスター ルビー・サファイア
マリオパーティ4
biohazard 0
スーパーモンキーボール2
キン肉マンII世～新世代超人vs伝説超人～

PlayStation

バンダイのイチオシ ソフトラインナップ

PlayStation 2



.hack//
感染拡大Vol.1

近未来の世界を舞台に一大ヴァーチャル空間で展開される冒険を描いた本格RPG。現実世界を描いた45分のOVAも同梱!

好評発売中!
標準価格:¥5,800(税抜)

©Project.hack
©BANDAI 2002



.hack//
悪性変異Vol.2

近未来のネットRPG「The World」を舞台に巻き起こる事件を「ゲーム」と「アニメ」それぞれの角度から描いてゆく、全く新しい世界演出! ネットRPGテイストのゲームパートは斬新なキャラと仕様が満載! 待望の「.hack」ゲームシリーズ第2弾!

好評発売中!
標準価格:¥5,800(税抜)
©Project.hack ©BANDAI 2002



SDガンダム
GGENERATION-NEO

一年戦争終結後、対立を深めるアースノイドとスペースノイド…。新興勢力ザンスカール、粛正を進めるティターンズ、そしてジオン残党の陰謀…。混迷の地球圏を巡るオリジナルシナリオで魅せるシミュレーションゲーム。

11月28日発売予定
標準価格予価:¥6,800(税抜)
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2002

PlayStation



SIMPLEキャラクター2000シリーズvol.12
機動武闘伝Gガンダム
THE バトル

好評発売中!
標準価格:¥2,000(税抜)

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2002
©2002 D3 PUBLISHER

「機動武闘伝Gガンダム」に登場するモビルスーツを網羅!
作品の内容が楽しめるストリートモードや好きな組み合わせで対戦できるVSモードの他、多数のモードを用意!
簡単操作で迫力あるバトルが楽しめる! 隠しMSも多数出現!!



SIMPLEキャラクター2000シリーズvol.13
新機動戦記ガンダムW
THE バトル

好評発売中!
標準価格:¥2,000(税抜)
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2002
©2002 D3 PUBLISHER

「新機動戦記ガンダムW」に登場するモビルスーツを網羅!
作品の内容が楽しめるストリートモードや好きな組み合わせで対戦できるVSモードの他、多数のモードを用意!
簡単操作で迫力あるバトルが楽しめる! 隠しMSも多数出現!!



SIMPLEキャラクター2000シリーズvol.14
なんてっ探偵♥アイドル
THE ジグソーパズル

好評発売中!
標準価格:¥2,000(税抜)
©北崎拓・井上敏樹/小学館
©トミーズアーティストカンパニー
©BANDAI 2002
©2002 D3 PUBLISHER

週刊ヤングサンデーで連載中の「なんてっ探偵♥アイドル」が初のゲーム化!! 人気アイドルグループ「トリコロール」の写真集的なジグソーパズルが"プレイステーション"ソフトに登場。



SIMPLEキャラクター2000シリーズvol.15
サイボーグ009
THE ブロックくずし

好評発売中!
標準価格:¥2,000(税抜)
©2001石森プロ/
サイボーグ009製作委員会・
テレビ東京
©BANDAI 2002
©2002 D3 PUBLISHER/access

石ノ森章太郎氏の一大叙事詩「サイボーグ009」がブロックくずしになった。001~009サイボーグ戦士それぞれのキャラクターの特性を活かした必殺ショットでコンボを狙え!

SIMPLEキャラクター2000シリーズ LOGO are trademarks of D3 PUBLISHER
"PS"、"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。




バンダイ
ゲームキューブ参入
第2弾
ソフト!
NINTENDO GAMECUBE
若き日の伝説超人(レジェンド)たちに
必殺技(フェイバリット)を決めろ!!
ゆでたまご先生完全監修!!
火事場のクソ力が再び燃えあがる!!
風 林 火 山
キン肉マンII世
second generations
新世代超人(ニュージェネレーション) vs 伝説超人(レジェンド)
感動の5大モード搭載!!
特盛!!
★ストーリーモード!
★VS(シングル・タッグ・バトルロイヤル)!
★トーナメントマウンテンモード!
★キン消しモード!
★超人募集モード!
予約購入者先着特典!
激レア
「キン消しII世Ver. 10体セット」プレゼント!
初代キン消し原型師の手によって今よみがえる!
2タイプのカプセル&ミニブック付き
数に限りあり 予約しマッスル!
2002年11月22日(金)発売予定
ジャンル 超人タッグバトル
プレイ人数 1~4人対戦
標準価格予価 ¥6,800(税別)
バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandaigames.channel.or.jp/
詳しくは 03-3847-5090
BANDAI
©ゆでたまご/集英社・テレビ東京・東映アニメーション
©BANDAI 2002
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●画面は開発中のものです。
●初回特典賞品はイメージです。実際のモノとは異なります。


NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
WELCOME TO MARIO PARTY!
マリオパーティが、この冬ド～ンとパワーアップして、
ニンテンドーゲームキューブに登場だ!3D化されたボード
マップは、楽しいしかけが盛りだくさん! もちろん、
ミニゲームも60種類以上の新作が用意されている!
どれもハラハラドキドキ、盛りあがること間違いナシ!!
さあ、みんなでレッツパーティ♪
★1～4人用
★パーティゲーム
11.8(Fri)ON SALE
メーカー希望小売価格 ¥6,800(税別)
マリオパーティ4
MARIO PARTY
ゲームのバックアップ（途中経過や成績などのセーブ）を行うには別売の
ニンテンドー ゲームキューブ メモリーカード が必要です。使用ブロック数：2
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。 ©2002 Nintendo ©2002 HUDSON SOFT
任天堂株式会社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
TEL (075) 662-9611 ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

Nintendo DREAM ニンテンドー ドリーム
2002 12/6 vol.79
Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544 (販売業務)
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

CONTENTS





※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

GAME INDEX




NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
幻覚か、現実か。
ETERNAL DARKNESS
エターナルダークネス
—招かれた13人—
過去・真実・幻覚が錯綜する幻想的な12章
物語の主人公ではなく、プレイヤーが直接『幻覚』を体験するサイコアドベンチャー
世界が傾き、逆になり、幻聴さえも聞えてくる・・・
■1人用
■サイコアドベンチャー
この作品には銃撃、暴力、出血などのショッキングなシーンが多く含まれております。
および NINTENDO GAMECUBE・ETERNAL DARKNESS は任天堂の登録商標です。©2002 Nintendo Game developed by Silicon Knights Inc.
任天堂株式会社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 TEL (075) 662-9611 ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
10.25 (Fri) ON SALE
メーカー希望小売価格 ¥6,800 (税別)



ハガキを出さなきゃはじまらない!

読者プレゼント

秋も深まりだんだんと寒くなってきた昨今。でも、プレゼントが当たれば心はホクホクということで、今回は当選人数をちょっと多めにしています。どんどん応募してね。

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2002年 12月5日
(当日消印有効)

当選発表

Nintendo DREAM Vol.81 (12月21日発売)

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体 1名



マリオパーティ4にゼルダと年末が楽しみなGC。希望の色も忘れず書いてね。

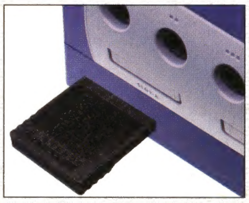
2 GBアドバンス本体 1名



ポケモンを始め、人気ソフトが続々登場のGBA。希望の色を忘れず書いて応募してね。

3 メモリーカード251 1名

1枚あるだけでもぜったいに便利な大容量のメモリーカード251だ。



4 ゲームキューブ用コントローラ 1名



みんなでゲームを遊ぶときに必須のコントローラ。希望の色も書いて応募してね。

ニンテンドードリーム

5 『逆転裁判2』登場キャラクター直筆イラスト色紙 各1名

『逆転裁判』製作チームのデザイナー、岩本さん直筆のイラストが入った超レアな色紙。どのキャラが希望かも書いて応募してね。



6 麻野一哉さん・飯田和敏さん・米光一成さんサイン入り「ベストセラーゲーム化会議」 1名

原書房より好評発売中の「ベストセラーゲーム化会議」の本を、3名の著者の皆さんのサイン入りで。



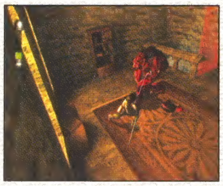


↑写真左より飯田和敏さん、麻野一哉さん、米光一成さん。この3名のサインが入っているのだ

ニンテンドードリーム

7 ゲームキューブ『エターナルダークネス』 2名

13人目の主人公となって巨大な謎に挑む、サイコアドベンチャーの大作だ。



コナミ

8 GBアドバンスソフト『魂斗羅ハードスピリッツ』 3名

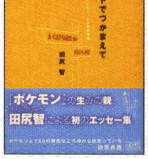
名作アクションゲーム『魂斗羅』がリニューアルされてGBAに登場だ。



エンターブレイン

9 パックランドでつかまえて 3名

1990年に出版された、ゲームフリーク田尻智さん著の単行本が復刻。田尻さんとゲームの出会いなどが書かれているのだ。



セガ

10 アイアイ　ハンドタオル 10名

東京ゲームショーのセガブースで配布されていた、アイアイがプリントされたハンドタオルを10名様に。



アットマーク

11 『メタルガンスリンガー』キーホルダー 10名

『メタルガンスリンガー』の主人公、ビリーのキーホルダーを10名様に。



12 有賀ヒトシさんサイン入り『メタルガンスリンガー』ポスター 3名

GBAソフト『メタルガンスリンガー』のキャラクタデザインを務めた、有賀ヒトシさんのサインが入ったポスターを3名様に。



信誠

13 ニンテンドーゲームキューブキャリーバッグ 3名

好評発売中のゲームキューブ用キャリーバッグ。本体だけでなく、ソフトやコントローラーも収納できるほか、バッグから本体を出さずにプレイも可能だ。(ゲームキューブ本体及びソフトなどは付きません)



この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう！

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

新装刊号から開始した月間カレンダー。7月21日から毎月のイベント、ソフト情報を掲載しつづけて…ついに12月に突入。年末商戦突入ってわけで、毎週の木、金曜日は充実のラインナップ。何を買って良いか迷っちゃう？

イベント 大阪で『ゼルダ』を一足早く体験？

日本ゲーム商業組合が主催する新作ゲーム体験イベント「Games-Japan Festa in OSAKA 2002」が大阪で11月9、10日に開催される。出展予定の任天堂ハード関連タイトルは下の表の通り。注目すべきは、アジオカ(任天堂商品などを扱う問屋)などが出展する予定の『ゼルダの伝説 風のタクト』。あくまで出展予定だが、もし実現すれば、関西のゲームファンにとって朗報だよね！　時間は9日が10時〜18時まで、10日が10時〜17時となっている。入場料は1000円だが、全国加盟店の店頭で無料招待券が配布されている。

出展者名	タイトル(ハード)	発売日
アジオカなど	ポケットモンスター ルビー(GBA)	11月21日
	ポケットモンスター サファイア(GBA)	11月21日
	ゼルダの伝説 風のタクト(GC)	12月13日
エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ハリー・ポッターと秘密の部屋(GC)(GBA)	11月23日
カプコン	バイオハザード0(GC)	11月21日
	ロックマンエグゼ3(GBA)	12月6日
シムス	エレミックス(GBA)	2003年1月3日
スクウェア	チョコボランド(GBA)	12月13日
	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス(GBA)	2月14日
セガ	スーパーモンキーボール2(GC)	11月21日
	ソニックメガコレクション(GC)	12月19日
タカラ	チョロQ! (GC)	12月
	ハリー・ポッターと秘密の部屋(GC)(GBA)	11月23日
ナムコ	ミスタードリラー ドリルランド(GC)	12月20日
	宇宙大作戦チョコベーダ- ウチュウからの侵略者(GBA)	12月20日
ハドソン	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現(GC)	12月5日
ビクターインタラクティブソフトウエア	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち(GBA)	今冬
フロム・ソフトウェア	RUNEⅡ(GC)	2003年春

イベント いよいよ年末商戦スタート

ついにあと2週間後に迫った11月21日。『ポケモン』『バイオ0』『モンキーボール2』など期待作が発売され、ゲーム業界の年末商戦が本格的にスタート。去年はGCでは『スマブラDX』『どうぶつの森+』が、GBAでは『マリオアドバンス2』『マジバケ』が大ヒット。しかし、任天堂以外のサードパーティ(とくにGC)のラインナップは少々寂しかったのも事実。

でも、今年は11月21日〜12月までGCソフトは22本の発売が予定され(去年の同時期は5本)、『ハリー・ポッター』『桃鉄』『ミスタードリラー』などサードパーティの話題作、名作が多数含まれている充実のラインナップ。この年末はGCが飛躍する大チャンス。各ソフトの売り上げだけでなく、ハードの伸びにも注目しよう。





↑←任天堂ハードの年末商戦に弾みをつけるべく、先陣を切ってこの2作が発売

月間カレンダー　2002年11月〜12月

日	六曜	内容
11月		
6(水)	大安	Nintendo DREAM Vol.79発売
7(木)	赤口	キュリー夫人誕生(1867年)
8(金)	先勝	■マリオパーティ4
9(土)	友引	●Games-Japan Festa in OSAKA 2002(マイドームおおさか)(10日まで)
10(日)	先負	ルター誕生(1483年)
11(月)	仏滅	下駄の日
12(火)	大安	孫文誕生(1866年)
13(水)	赤口	うるしの日
14(木)	先勝	■DANDOH!!Xi　■魂斗羅ハードスピリット
15(金)	友引	■真・女神転生デビルチルドレン 光の書　■真・女神転生デビルチルドレン 闇の書
		■リトルバスターQ　■From TV animation ONE PIECE ナナツ島の大秘宝
		■彼岸花　■スキャンハンター〜千年怪魚を追え！〜
16(土)	先負	赤壁の戦い(208年)
17(日)	仏滅	スエズ運河開通(1869年)
18(月)	大安	ミッキーマウス誕生(1928年)
19(火)	赤口	トークの日
20(水)	先勝	●アニメ「星のカービィ」DVD Vol.4発売
21(木)	友引	■マッスルちゃんぴよん　■スーパーモンキーボール2
		■バイオハザード0
		■ポケットモンスター ルビー　■ポケットモンスター サファイア
		Nintendo DREAM Vol.80発売
22(金)	先負	■キン肉マンⅡ世〜新世代超人VS伝説超人〜
		■ドキドキクッキングシリーズ!こむぎちゃんのハッピーケーキ　■スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION
		●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー、ジャスコ各店舗 ※毎月新聞参照)(24日まで)
23(土)	仏滅	■ハリー・ポッターと秘密の部屋
		■ハリー・ポッターと秘密の部屋
		●第8回ゲームの日(池袋サンシャインシティほかでイベント開催)
		勤労感謝の日
24(日)	大安	オペラ記念日
25(月)	赤口	クーベルタン男爵の提唱により第1回アテネオリンピック開催決定(1894年)
26(火)	先勝	スーパードンキーコング(SFC)発売(1994年)
27(水)	友引	松下幸之助誕生(1894年)
28(木)	先負	■わいわいゴルフ　■NBAライブ2003
		■K-1ポケットグランプリ　■実況ワールドサッカーポケット2
		■チョロQアドバンス2
29(金)	仏滅	■リトルバスターQ
30(土)	大安	●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー、ジャスコ各店舗 ※毎月新聞参照)(12月1日まで)
12月		
1(日)	赤口	64DD発売(1999年)
2(月)	先勝	ナポレオン、フランス皇帝となる(1804年)
3(火)	友引	奇術の日
4(水)	大安	映画『E・T』日本公開初日(1982年)
5(木)	赤口	■遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国　■桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻
		■バス釣りしようぜ！〜トーナメントは戦略だ！〜
6(金)	先勝	■FIFA2003 ヨーロッパサッカー
		■ロックマン エグゼ3　■志村けんのバカ殿様 爆笑 天下統一ゲーム
		■まんが家デビュー物語〜お絵かきソフト&まんが家育成ゲーム〜　■くるりんパラダイス
		■キン肉マンⅡ世 正義超人への道　■爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 黄龍の巻ーダイチ編ー
		■爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 青龍の巻ータカオ編ー　■アクロバットキッズ
		■デュアルブレード　■トゥームレイダー：プロフェシー
		Nintendo DREAM Vol.81発売

■ーニンテンドーゲームキューブ　■ーGBアドバンス　■ーGBカラー　■ーハード・周辺機器　●ーイベントなど

はみだしHEADLINE●11月8日発売の『マリオパーティ4』。これまでのシリーズはすべて12月発売だったが、今作はなぜか11月。キラータイトルの『ゼルダ』と競合しないように時期をずらしたのかもね。

GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

はみだしRANKING●10月7日～20日までのハード売り上げランキングでGBAがPS2を逆転し、全ハードの売り上げトップに。また、GCも年末へ向け堅調に売り上げを伸ばしてきているぞ。

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 10月7日～10月20日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	初	60,230 / 60,230	GBA	逆転裁判2 ●カプコン ●ADV ●10月18日 ●4,800円
2	↑3	41,702 / 212,330	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●9月6日 ●4800円
3	↓1	38,884 / 218,688	GC	スターフォックスアドベンチャー ●任天堂 ●ACT ●9月27日 ●6800円
4	↓2	38,425 / 217,752	GC	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●9月20日 ●4800円
5	↓4	10,775 / 116,032	GC	ファンタシースターオンライン エピソード1&2(同梱版含む) ●セガ ●RPG ●9月12日 ●9800円
6	初	10,731 / 10,731	GBA	コロッケ!夢のバンカーサバイバル! ●コナミ ●FTG ●10月17日 ●4800円
7	↑9	10,366 / 57,300	GB	ドラゴンボールZ 伝説の超戦士たち ●バンプレスト ●TBL ●8月9日 ●4500円
8	↓6	8,441 / 668,554	GC	スーパーマリオサンシャイン ●任天堂 ●ACT ●7月19日 ●6800円
9	↓8	7,002 / 324,259	GBA	スーパーロボット大戦R ●バンプレスト ●SLG ●8月2日 ●5800円
10	初	6,757 / 6,757	GBA	逆転裁判 Best Price! ●カプコン ●ADV ●10月18日 ●2980円
11	↑13	6,310 / 419,822	GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ2 ●カプコン ●RPG ●2001年12月14日 ●4800円
12	↑14	5,295 / 288,700	GBA	黄金の太陽～失われし時代～ ●任天堂 ●RPG ●6月28日 ●4800円
13	↓12	5,238 / 74,202	GBA	ロックマン&フォルテ ●カプコン ●ACT ●8月10日 ●4800円
14	↑19	4,997 / 273,772	GBA	遊戯王デュエルモンスターズ7 決闘都市伝説 ●コナミ ●TBL ●7月4日 ●4800円
15	↑17	4,673 / 220,769	GBA	とっとこハム太郎3 ラブラブ大冒険でちゅ ●任天堂 ●ADV ●5月31日 ●4800円
16	↑圏外	4,532 / 1,152,953	GC	大乱闘スマッシュブラザーズ DX ●任天堂 ●FTG ●2001年11月21日 ●6800円
17	↓16	4,440 / 314,209	GC	バイオハザード ●カプコン ●ADV ●3月22日 ●6800円
18	↑圏外	4,245 / 90,355	GBA	クラッシュ・バンディクー アドバンス ●コナミ ●ACT ●7月18日 ●4800円
19	↑20	4,205 / 35,700	GBA	サムライエボリューション 桜国ガイスト ●エニックス ●RPG ●9月20日 ●5980円
20	↑圏外	4,148 / 58,242	GBA	逆転裁判 ●カプコン ●ADV ●2001年10月12日 ●4800円

『逆転裁判2』発売からわずか3日で前作の累計売り上げを突破

オリジナル作品としてスマッシュヒットを記録した前作を受け、満を持しての続編となった『逆転裁判2』が、わずか3日の集計期間で前作の累計売り上げを突破し首位に立った。同時発売された前作の廉価版が10位に、前作の通常版が20位にランクイン。『2』をプレイする前に、前作をプレイする人が多かったのかな? 7位に上昇した『DB』。GBCで累計5万本突破は見事!!

読者が選ぶ期待の新作 TOP20 Nintendo DREAM Vol.78より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル/データ
1	→ 1	1783	GC	ゼルダの伝説 風のタクト ●任天堂 ●RPG ●12月13日 ●6800円
2	→ 2	1082	GBA	ポケットモンスター ルビー・サファイア ●任天堂 ●RPG ●11月21日 ●4800円
3	↑ 4	615	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●TBL ●11月8日 ●6800円
4	↓ 3	392	GC	スターフォックス(仮) ●任天堂(開発:ナムコ) ●SHT ●2003年4月 ●価格未定
5	↑ 10	378	GC	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル ●任天堂 ●RPG ●2003年春 ●価格未定
6	→ 6	321	GC	バイオハザード0 ●カプコン ●ADV ●11月21日 ●7800円
7	↑ 8	242	GC	メトロイドプライム(仮) ●任天堂 ●SHT ●今冬 ●価格未定
8	↑ 9	220	GC	牧場物語 ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今冬 ●価格未定
9	↓ 7	213	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂 ●RPG ●今冬 ●価格未定
10	↑ 15	192	GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●SPT ●発売日未定 ●価格未定
11	↑ 17	158	GBA	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス ●スクウェア ●SLG ●2月14日 ●価格未定
12	↑ 圏外	134	GBA	聖剣伝説(仮) ●スクウェア ●RPG ●2003年夏 ●価格未定
13	↑ 16	109	GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●今冬 ●価格未定
14	↑ 圏外	102	GC	マリオゴルフGC(仮) ●任天堂 ●SPT ●発売日未定 ●価格未定
15	初	93	GBA	パワプロクンポケット5 ●コナミ ●SPT ●1月23日 ●4800円
16	↑ 18	91	GC	RUNEⅡ ●フロム・ソフトウェア ●RPG ●2003年春 ●価格未定
17	↓ 12	86	GBA	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち ●任天堂 ●ACT ●今冬 ●4800円
18	↑ 圏外	83	GC	ロックマンエグゼ トランスミッション ●カプコン ●RPG ●2003年春 ●価格未定
19	↑ 圏外	81	GBA	ロックマンエグゼ3 ●カプコン ●RPG ●12月6日 ●4800円
20	↓ 19	79	GC	ゴジラ 怪獣大乱闘 ●アタリ ●ACT ●12月12日 ●5800円

発売が目前に迫った『ポケモン』の期待度が上昇

発売日をあと2週間後に控えた『ポケモン』が順位こそ変わらなかったが、ポイントが前回よりも300上昇。みんなの期待がドンドン膨らんできているのが分かる。GBA初のミリオン達成なるか? 前号の巻頭記事が好評だった『FFCC』が10位から5位に急上昇。この調子で行けば『ゼルダ』発売後に首位争いが混沌とするだろうこのランキングで首位になる可能性も。

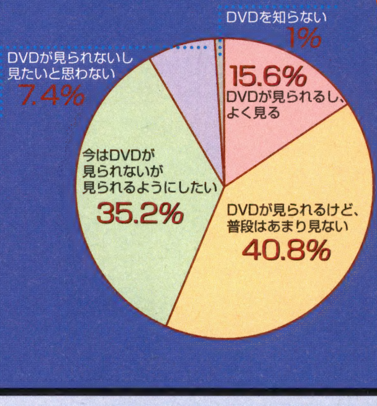
Original Ranking DVDが見られますか?

ゲームファンの話題を呼んだニンテンドーブック秋号。DVDで発売前ゲームの動画やクリエイターのインタビューが見れるとあって好評を博した。

しかし、そこで気になるのが「みんなはどうやってDVDを見たのか」ということ。(Qを除く)GCではDVDは見れないし…ということで、任天堂ゲームのファンが多いニンドリ読者はDVDを見られる環境にあるのか、そして見られる環境が欲しいのかをアンケートで訊いてみた。

集計結果は右の通り。DVDが見られる環境にある人が半数以上おり、DVDが見られない環境の人でDVDを見たいと思ってる人が35%以上もいたのだ。

でも逆に、せっかくニンテンドーブックを手に入れても、ニンドリ読者の半数近くの人が、宮本さんたちの素晴らしいコメントの数々を聞くことができなかったという こと…。もったいないな～。







↑内容超充実のニンテンドーブック秋号。手に入れてもDVDが再生できなくて地団駄を踏んだ人も多いのでは?

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力:アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Nintendo DREAM Monthly½ News 毎月新聞TURBO ターボ

今回のから吹かし
アイドリング



お金を入れて一定時間遊べるファミコンBOX。奈良の旅行中に発見したということです。まだ現役で動いてるんだ…。

（東京都／日下部さん）

TOP NEWS

桜井さんも駆けつけた『スマブラDX』No.1決定戦！
トイザらストイフェスタ2002で開かれた全国大会にファンが殺到!!

体育の日をからめた3連休（10月12～14日）に、としまえんで開催された「トイザらストイフェスタ2002 in としまえん」。任天堂も数々の新作ソフトを出展して入場者の熱い視線を受けていたぞ。しかし、一番熱かったのはなんといっても『スマブラDX』日本一を決める決勝大会。ディレクターの桜井政博さんも駆けつけ、会場はもの凄い混雑ぶりだったのだ。



↑『スマブラDX』大会以外にも様々なイベントが行われて、ステージの前はもの凄い人だかりだったのだ

No.1はマリオ！

今回の決勝大会では、まず全国から集まった予選通過者が戦い、勝者がステージに上って、1対1のバトルを行うというルールだった。上位4人の使用キャラはマリオ、ゼルダ、サムス、リンクといった感じ。最後にはマリオとゼルダとの戦いになり、マリオが見事勝利を収める結果に。観戦した桜井さんも「レベルが高い」と関心するくらいの熱戦だったのだ。



↑おなじみ桜井政博さん。対戦の様子を真剣に見ていたぞ



↑桜井さんのファンサークル？をやっている女の子たちに、桜井さんも嬉し恥ずかし？そうにサインをしてます



➡みすずリンクもイベントの盛り上がりに一役買っていた。桜井さんにもらった素敵なものとは？（11ページを見てね）

優勝　笹川淳史さん（17）
使用キャラ：マリオ　（左から2番め）

「超レベルの高い大会だったけど、対戦は1対1だったのでやりやすかったです。マリオで勝ててよかった」

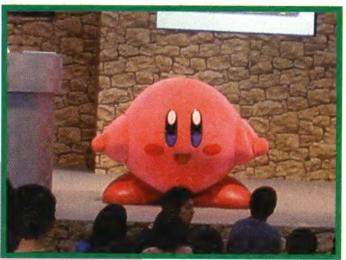
2位　山田秀一さん（17）
使用キャラ：ゼルダ　（左から3番め）

「決勝では、いつもは勝っていたマリオと対戦だったのに、今回は油断しました。無念です」

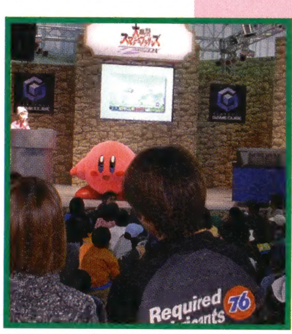


カービィもソニックも大人気だったのだ

トイフェスタで盛況だったのは、なにも『スマブラDX』だけではない。桜井さんも監修している『星のカービィ 夢の泉デラックス』や、セガの『ソニックメガコレクション』なども、かなりの注目の的に。ステージイベントや着ぐるみの登場で、さらに盛り上がっていたぞ。



↑『夢の泉デラックス』のミニゲーム体験イベントでは、自動で動く？カービィが登場



↑桜井さんはカービィのステージイベントも観覧（手前に写っているのが桜井さんです）



↑ソニックとシャドウの着ぐるみは、子供たちとのミニ撮影会のような雰囲気になっていた

●はみだしNEWS● 10月22日付の日経産業新聞によると、ゲームのチューニングなどを行っている猿楽庁がソフトメーカーとの年間契約を導入するとのこと。このことで総合的なコンサルティングが実現できる見通し。

イベント 『ファンタシースターオンライン』のハロウィンイベントが無事に終了 オンラインならではの限定&追加イベントはこんなに楽しいのだ！

10月中旬から11月4日まで、『ファンタシースターオンライン』のオンラインゲームでは、「ハロウィン・イベント」が開催されていた。これは、プレイヤーの集まるロビーにカボチャが飾られたり、期間限定のイベントをプレイできたりする、というもの。『どうぶつの森』に少し似ているけど、こちらは時計も操作できないし、どんなイベントが追加されるか分からないし、オンラインならではの楽しみといえる。『PSO』には時節ネタのイベントやそれ以外のイベントなど、まだまだ未体験の遊びが隠されているのだ。今回参加できなかったキミは、次回はぜひチャレンジしてみよう！

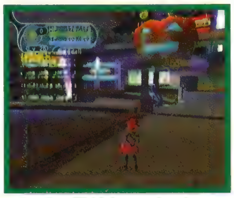
ロビーもカボチャ仕様に！



←巨大なカボチャの顔が。少なくてもあと1年は見られない?風景です。BGMも違う雰囲気だった

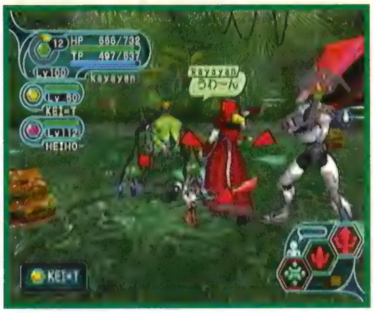
ハロウィン・イベント（11月4日で終了）

ハロウィンパーティのためにケーキが欲しい！という依頼を遂行するというオンラインイベント。しかしいろんな謎が含まれていて、たとえば、ごほうびとしてもらえるケーキがプレイヤーごとに違う種類だったり、カボチャ頭のキャラにクイズを出されたり…。



←期間中は、パイオニアIIの風景もハロウィンの飾り付け





↑カボチャ頭にお菓子をあげないと、体が小さくなっちゃった！ 一定時間で元に戻るんだけどね



↑カボチャ頭の正体は一体？ そして、謎を解くともらえるカボチャの中身は!?（語尾の「ぴ」って…）

オンラインクエスト 奪われたアイススピナー

新規に追加されたクエストで、洞窟が舞台。ここのマップは非常に入り組んだ迷路状になっている。複数のプレイヤーが分断されたり、ワープが沢山あったり、とにかく悩ましい作りなのだ。



↑プレイヤーが協力しないとクリアは難しい、オンライン専用のクエスト

第3回ニンドリャー集会のお知らせ

前2回で好評だったニンドリャー集会、またまた開催します。日時や場所は右の通り。ケイ大佐、中植せんせ、かややんが参加予定で、いろんなブロックを「ニンドリャー！」と叫びながら巡回します。見つけたら一声かけてね。ギルドカードを交換&ちょっとお喋りしましょー！

●日時●
11月21日（木）
PM9:00〜10:00
●場所●
Ship06:JP/Rigel
へGO！

月刊任天堂店頭デモ 11月号は2枚組の大ボリューム！ 5タイトルのソフトが体験できるぞ！

11月から店頭の試遊台に並ぶ『月刊任天堂』。今月は5本の体験版が遊べるという大ボリュームなのだ。『ミスタードリラー』『キン肉マンII世』といったサードパーティのゲームが遊べる他、『ゼルダの伝説 風のタクト』のムービー（宮本さんのコメント付き）も注目だ。



↑『マリオパーティ4』は年末に家族揃って遊べる定番ゲーム最新作だ



↑GC初登場、12月20日発売の『ミスタードリラー』も遊べちゃうぞ



↑『キン肉マンII世』はプロレスゲームとしても完成度の高い作品

●A、B DISC共通●

マリオパーティ4	体験版10分 ムービー1分
ゼルダの伝説 風のタクト	ムービー2分
バイオハザード	ムービー2分
キン肉マンII世	体験版10分
ミスタードリラー	体験版10分
月刊任天堂News！	情報ページ

●A DISCのみ収録●

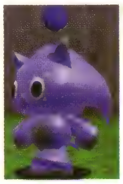
エターナルダークネス	ムービー1分
ONE PIECE&キン肉マンII世	ムービー1分
おすすめソフト11月	ムービー1分半

●B DISCのみ収録●

スーパーモンキーボール2	体験版10分
ONE PIECE トレジャーバトル！	体験版10分

イベント セガの新作体験会 11月のスケジュール

セガのイベント「わくわくゲームパーティ」が、12月22日までの毎週土日に、全国各地で行われるぞ。11月のスケジュールは下の通り。GC『エターナルアルカディア』『モンキーボール2』、GBA『ソニックアドバンス2』など新作体験の他、ソニックやアイアイとの撮影会、レアチャオダウンロードも行われる予定だ。



←今回は新しいレアチャオは「つやつやソニックチャオ」も配布するぞ（GBAを持参してね）

11月9、10日	
イトーヨーカドー	琴似店（北海道）、木場店（東京都）、柳津店（岐阜県）、東大阪店（大阪府）
ジャスコ	利府店（宮城県）
11月16、17日	
イトーヨーカドー	帯広店（北海道）、青森店（青森県）、尾張旭店（愛知県）
ジャスコ	大和鶴間店（神奈川県）、赤穂店（兵庫県）
11月23、24日	
イトーヨーカドー	弘前店（青森県）、葛西店（東京都）、広畑店（兵庫県）
ジャスコ	岡崎南店（愛知県）、菊陽店（熊本県）

●はみだしNEWS●（株）ピンチェンジがGC用ゲーム『お遍路さん』を発売するという情報を入手。専用の歩数計（GCに接続可能）で、実際に寺社巡りをする感覚が味わえるSLGとのことだが…？ 詳細は次号！

●はみだしNEWS● 任天堂ホームページでは、アンケートに答えるとニンテンドーブック秋号がもれなくもらえるサービスを実施中（品物がなくなり次第終了）。ショップでゲットできなかった人はアクセスしてみよう！

ミニ特集

年末もカービィは元気です！ グッズ&DVD情報！ プレゼント付き



新作『星のカービィ 夢の泉デラックス』も好調、アニメも2年目突入&アメリカ進出と波に乗っているカービィ。タカラからは年末向けに様々なグッズが登場する予定になっているぞ。エイベックスからも毎月豪華な特典付きのアニメDVDが発売されていて、正に絶好調な感じなのだ。というわけで、今回は一挙に紹介しちゃうぞ。

グッズ タカラから年末イチオシの4アイテムが登場！

ポップンカービィ 3980円



➡呼ぶと応えたり、ダンスを踊ったり、一緒にリズムゲームができたり、カービィが占いをしてくれたり、目覚まし時計になったりと、とにかく多機能なのだ。

ポンポンイラスト 1980円



⬆カービィのイラストが書いてある型紙と12種類のインクを使って、キレイなカードが作れるぞ。ステンシルシート6枚入り。

プププアドベンチャー 2980円



⬅カービィとデデデ大王が、お城の中でおいかけっこ！ いろんな障害を乗り越えてゴールを目指そう！

ぽよぽよカービィ 2980円



⬅一見普通のぬいぐるみ。でも、このカービィに話しかけると「ポヨ！」とお返事するのだ。手を握っても頭をなでてもOK！ いろんなお返事が返ってくるぞ。

DVD Vol.4は コックカービィが目印！



11月20日発売
3800円
発売元：エイベックスモード
品番：AVBA-14503

⬅辛口料理評論家のコックオオサカが登場する第11話「宮廷シェフ・カワサキ」など第10話〜12話までを収録したDVD第4弾。なお、同日からビデオレンタルもスタートするぞ。

完全生産限定
パッケージ同梱特典
オリジナルミニノート

カービィたちのイラストが表紙のオリジナルノートがDVDに付いてくる！ 手に入れたい人は早めにお店へ行こう!!



特典付きのDVDを3名にプレゼント！

エイベックス様のご厚意で、3名のニンドリ読者にDVDのVol.4（オリジナルノート付き）をプレゼントします！ ハガキに住所、氏名、電話番号を書いて、下のあて先まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム編集部「カービィDVD欲しい！」係
〆切：12月6日必着

当選者は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から
CBC/TBS系にて放送中

11/9放送 第56話 わがままペット、スカーフィー

デデデ大王はが気まぐれで買ったペットは、カービィに良く似たスカーフィー。溺愛の果てに高額なエサ代が惜しくなったデデデは、スカーフィを山奥に捨ててしまう。捨てられたスカーフィーは野生化して村の住民達に襲いかかるのだった！ カービィの新しいコピー能力はスカーフィーに通用するか!?



11/16放送 第57話 パイを笑うものはパイに泣くぞい！

料理番組の最中におもわぬ事故が発生！ 爆発したオーブンから飛び出したパイが、デデデ大王の顔面を直撃したのだ。料理番組は一転してお笑い番組へ。村中の笑いものとなってしまったデデデ大王は、パイ投げ機を作って住民への仕返しを始める。騒ぎは拡大し、ププビレッジはパイ投げ合戦の戦場となった…。



ニュース ナムコのGBAソフト『チョコベーダー』がアーケード、インターネットにも進出！

ナムコのGBA用ソフト『チョコベーダー』の世界がアーケードに進出、現在稼働中だ。この『宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE』は24種類のミニゲーム集で、タイミング・思考・連打・テクニカルというジャンルのミニゲームが遊べるぞ。また、ウェブサイトでも無料で遊べる『人類誘拐計画アブダクション』もオープンしている（http://abduction.jp）。



⬅アーケード版はGBA版で使用可能なパスワードを入手することができるぞ

速報 GAME AWARDS 発表!!

『どうぶつの森』『ピクミン』が優秀賞に！

日本ゲーム大賞から名称が変更された「CESA GAME AWARDS 2001-2002」。今年は任天堂のGCソフト『どうぶつの森+』と『ピクミン』が優秀賞に輝いたぞ！ その他、カプコン『逆転裁判』が特別賞を受賞。先日開催されたゲームショウに出展されたタイトルの中から、未発売ソフトのみを対象とした「GAME AWARDS FUTURE」では、『バイオ0』『FFタクティクスアドバンス』『ロックマン エグゼ3』が選ばれるという嬉しい発表もあった。詳細は次号でお伝えします！



⬆任天堂からは、「どうぶつの森」の江口さん（右）、「ピクミン」の阿部さん（左）という両ディレクターが出席していたぞ

マリオクラブおすすめソフト 怒濤の今回は3本！

マリオパーティ4 ｜ゲームキューブ／任天堂／パーティ

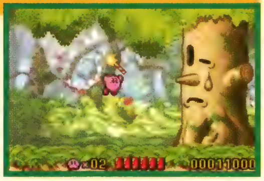
「マリオやヨッシーなどのお馴染みのキャラクターが登場し、ビジュアル、サウンド面でもコミカルで楽しい雰囲気がよく表現されて」いるのが、今回のゲームを盛り上げる要因、というのがマリオクラブの総評。また、「4人で順位を争うモード以外に、2人ずつのチームで争う「タッグマッチ」が追加」「ミニゲームも新作が60種類以上と多く」「ファミリーパック設定やハンデの設定も可能」で、遊びの幅、プレイヤー層の幅が広いことが好印象のようだ。



↑GC初の『マリオパーティ』は、マップも3Dになって迫力アップ！

星のカービィ 夢の泉デラックス ｜GBアドバンス／任天堂／アクション

マリオクラブの評価では、『カービィ』シリーズおなじみのコピー能力に「面白味がある」とのコメント。GBA版独自のシステムとして「通常プレイモードを最大4人で協力してプレイする点は、目新しく、遊びやすさへの配慮としても良い」と高評価だ。「視聴覚面の印象の良さと『カービィ』の持つアクションの多彩さにより、カービィを操作すること自体に楽しさがある」という言葉もあって、FC版のリメイクながら、かなりアレンジされたGBA版を高く評価している。



↑サブゲームも楽しいカービィ最新作。久しぶりに桜井さんも制作に参加！

From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！ ｜ゲームキューブ／バンダイ／対戦アクション

大人気アニメのゲーム化。アニメっぽく処理された3Dキャラクターが印象的だ。マリオクラブではその点も評価していて、「多彩なボイス演出が用意されていることなど、キャラクター表現の出来が良い」としている。また、4人で宝を奪い合うという独特のゲームシステムについては「ボーナスによる逆転の要素もあり、多人数プレイを盛り上げている」と評価。モードの種類やミニゲームの豊富さ、カードを集める遊びもあって、キャラのファンは満足できるのでは？



↑アニメの必殺技もゲームの中でそのまま再現。みんなでワイワイ遊ぼう！

イベント 「ベストセラー本ゲーム化会議」発売記念イベント開催
著者の3人&ゲストが、いろんな裏話を披露したぞ

前号で紹介した本「ベストセラー本ゲーム化会議」の発売を記念して、10月18日にトークライブが行われた。会場の新宿ロフトプラスワンは居酒屋のような場所で、聴衆はお酒などを飲みながらトークを聞いていたのだ。著者の麻野一哉さん、飯田和敏さん、米光一成さんは、ステージ上で本についての話や、各人が作ってきたゲームの裏話など、いわゆる「今だから言えるここだけの話」を連発。たとえば飯田さんは、「『ドシン』のパッケージは宮本さんの意向でシンプルな絵になった」などなど…。途中で『動物番長』の伊藤ガビンさんらも登場し、夜11時までのライブは終始笑いが止まなかったのだ。



↑左から米光一成さん、麻野一哉さん、飯田和敏さん。それぞれの作品を見ながらのライブだった



←飯田さんは、ここではとても書けない『ドシン』の秘話なども暴露



←会場が人でびっちり埋まる盛況ぶり。



←「ベストセラー本ゲーム化会議」は、原書房より1300円で発売中

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋

最強？の盾



みすずの写真館

というわけで、本当に盾にサインを頂きました！ イベント会場でみすずリンクを見かけても「サイン見せて！」と騒がないでくださいね。



10月13日 トイザらストイフェスタにて

●はみだしNEWS● 任天堂ホームページの『星のカービィ 夢の泉デラックス』コーナーでは、「刹那の見切り改」がネットで体験できるミニゲームと、プリントアウトして使えるカービィのコードアクセサリーを公開中。

秋深き
隣でポケモン
する人ぞ

1

11月21日発売

ゲームボーイアドバンスソフト

ポケットモンスター ルビー
ポケットモンスター サファイア

☞ 14 ページ











この秋オススメ!

Autumn Game Selection (オータム ゲーム セレクション)

実りの秋です! これから年末にかけて、ゲームキューブやGBアドバンスの、つぶよりソフトがどんどん登場してきます! 秋の夜長はゲームをするのにピッタリってわけで、ここでは11月に発売される彩り豊かなソフトの一部をご紹介することにしましょう!





かれ枝に
ゾンビかくれけり
秋の暮



2

11月21日発売

ニンテンドーゲームキューブソフト

biohazard 0

☞ 20 ページ

11月 November 霜月

名月や
畳の上にゲームキューブ



3

11月8日発売
ニンテンドーゲームキューブソフト
マリオパーティ4

26ページ







4

11月21日発売
ニンテンドーゲームキューブソフト
スーパーモンキーボール2

32ページ



5

11月22日発売
ニンテンドーゲームキューブソフト
キン肉マンII世
～新世代超人VS伝説超人～

36ページ



キミのパートナーはどのポケモン？







ミズゴロウ

ヒレのようなものが頭としっぽの部分についているミズゴロウ。みずタイプなので、くさタイプの攻撃に弱い。

アチャモ

ほのおタイプを持つアチャモは、鳥のような姿をしたかわいいポケモン。みずタイプの攻撃には弱い。

キモリ

は虫類をイメージさせるキモリはくさタイプのポケモン。ほのおタイプの攻撃に弱いが、進化したら強くなりそうだ。

新たな冒険の出発まで15日
もうすぐ会える新ポケモンたち！

ポケットモンスター Pokémon ルビー ポケットモンスター Pokémon サファイア

年末はコイツと心中です byトランセル

入稿ギリギリで編集部に届いたサンプルロムを早速プレイ。攻略本を作る立場としては、プレイしていきなり道路が100番台だったのがかなり面食らったが、広大なホウエン地方にマップでたっぷりストーリーを堪能できそうだ。ちょっと歯ごたえがありそうだね！



↑いい意味でこれまでの『ポケモン』と同じなので、初めてでもプレイしやすい印象

システム ストーリー 最終チェック

GBアドバンス

タイトル	ポケットモンスタールビー・サファイア	ジャンル	RPG
発売元	(株) ポケモン	プレイ人数	1～4人用
発売日	11月21日	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	4800円		

ホウエン地方のミシロタウンに引っ越してきた主人公

ゲームの冒頭は、ホウエン地方にあるミシロタウンという小さな街に、主人公が引っ越してくるところから始まる。このミシロタウンでポケモンの研究をしている、オダマキ博士にあいさつに行く途中で、野生のポケモンに襲われている博士の姿を発見。ピンチの博士は、自分のカバンの中に入っているモンスターボールを使って、助けてくれと主人公に依頼。このカバンに入っている3匹のポケモンが、今後のパートナーとなるポケモンなのだ！



↑オダマキ博士の助手も、よくいなくなる博士に手を焼いている







オダマキ博士

ミシロタウンでポケモンの研究をしている博士で、研究所にこもって研究するタイプではなく、外で実際にポケモンを捜しに行くフィールドワークが日課。

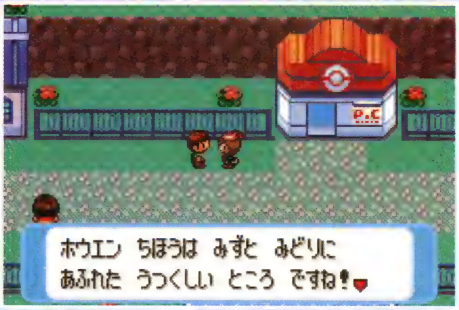
好きな性別でプレイ

今回もゲームのスタート時に主人公の性別を決めることができる。この選択によってゲームの内容が大きく変わることはなく、ストーリー上での各キャラクタの役割が変化するのだ。


←男の子主人公は頭のバンダナが特徴

ポケモントレーナーの風格が漂う

おてんば盛りの女の子トレーナー



↑見た目はかわいい女の子主人公だが、トレーナーとしての素質は？

博士を助けたお礼にポケモンをもらう

博士のカバンの中から1匹のポケモンを選び、野生のポケモンと対決！　見事に勝利し博士を助けることができると、研究所で主人公が選んだポケモンをプレゼントしてくれる。引っ越し早々、トラブルに巻き込まれる主人公だが、これからのパートナーをゲットする。



↑野生のポチエナが博士に襲いかかる



↑序盤でいきなりの選択を迫られる。今後の冒険で苦楽をともにする仲間なので、慎重に選びたいところ。ピンチだから気持ちはあせるけどね…

3匹の中から選ぶ

どのポケモンを選ぶかはプレイヤー次第。タイプで選ぶもよし、見た目で選ぶもよし…。好きなポケモンをチョイスしよう。

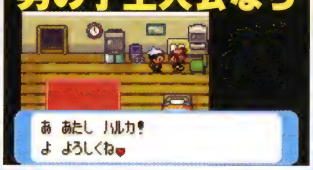
これからのパートナーに！



主人公の性別で博士の子供が変わる

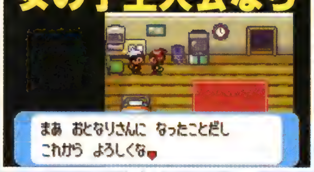
実はスタート時に選んだ性別によって、オダマキ博士の子供の性別が変化する。男の子主人公を選ぶと、オダマキ博士の子供は女の子に、女の子主人公を選ぶと、博士の子供は男の子になる。性別による強さの違いはない。

男の子主人公なら



↑ハルカというかわいい名前の女の子が、オダマキ博士の子供として登場する

女の子主人公なら



↑こちらは逆にわんぱくそうな性格の男の子が登場する。ポケモンに詳しそうな感じだ

自然豊かなホウエン地方は生息するポケモンも異なる

今回の冒険の舞台となるホウエン地方は、これまでのジョウト、カントー地方とは違ったポケモンが多く生息している。ホウエン地方は、前作のジョウト&カントーとは地続きでつながっていないからのようだ。



←新ポケモンがたくさん登場するホウエン地方。全部で何匹くらいいるのだろうか?



ストーリーのカギを握るグラードンとカイオーガ

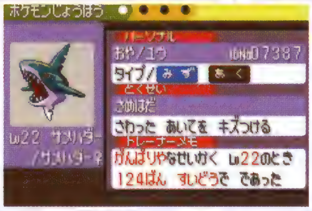
かつてホウエン地方の危機を救った2匹のポケモン、グラードンとカイオーガが今回のストーリーに大きく関わってくるようだ。この2匹のポケモンをねらって、巨大なパワーを手に入れようとする組織も登場する。たやすくゲットするのは難しそうだ



「とくせい」を持つポケモンもいる

ポケモンの中には「へんしょく」や「さめはだ」といったとくせいを持つポケモンがいる。例えば「さめはだ」のとくせいを持つサメハダーは、自分の体に触った相手を傷つけてダメージを与えることができたりと、自分に有利になるものが多い。このとくせいの有無によって、実際にバトルで使うポケモンも変わったりするはずだ。





↑ポケモン図鑑にもとくせいの項目が表示



↑攻撃したキノココがダメージを受けてしまう

これまでのポケモンは?

これまで新ポケモンが登場する画面写真しか誌面に掲載されなかったので、「これまでのポケモンは?」と読者からの問い合わせもかなりあったのだが、広報の方の話によると「どうでしょう? まだ秘密です、フフフ…」とのこと。プレイして確認か?

少しは登場するのか!?



↑心配した読者は眠れない日が続く?

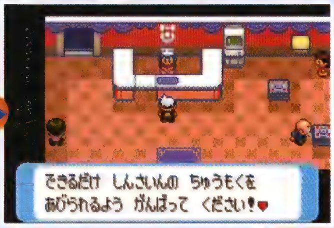
コンディションを上げてコンテストに参加

ホウエン地方のさまざまなタウンではポケモンの「かわいさ」や「かしこさ」などを競うポケモンコンテストが開催される。これらの項目は各ポケモンのコンディションでチェックでき、それぞれを上げて出場させるのだ。



←自慢のルリリをコンテストに出場させた



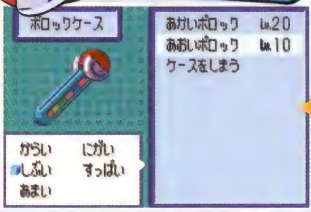


↑あるタウンのコンテスト会場に潜入。コンディションを上げて自慢のポケモンを出場させよう

あちこちのタウンで開催

コンディションを上げるお菓子 ポロック





色や味がそれぞれ違う

この「ポロック」というお菓子を与えることで、ポケモンのコンディションを上げることが可能。色ごとに上がる項目が違うのだ。

好みの味をセレクト

ポケモンの持つ性格によって、ポロックの味の好みが違う。好きな味のポロックなら、コンディションもより高く上がる。



主人公の冒険をサポートする便利などうぐ

これまでにも登場してきた、ポケモン図鑑やモンスターボールといったおなじみのどうぐのほかにも、さまざまなどうぐが登場する。現在判明している冒険に欠かせないどうぐを紹介すると共に、その使い方を紹介していこう。とくに「ポケナビ」は機能満載で、使用頻度はかなり高そうだ。

ゲットしたポケモンがわかる「ポケモン図鑑」

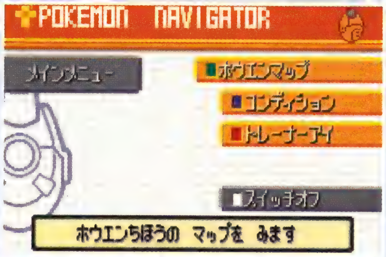
今までのポケモン図鑑からデザインが変更され、折畳み式の通信端末のような形になった。主人公が始めてバトルすることになる、オダマキ博士の子供との対決で見事に勝利を収めると、博士から出来上がったばっかりのポケモン図鑑を受け取ることになる。ゲットしたポケモンが次々と表示され、さまざまな検索で閲覧できるのだ。



小さなボディに機能満載「ポケナビ」

男の子主人公の腰に付けた（P15のイラストを参照）小型の機械が「ポケナビ」だ。この「ポケナビ」には「ホウエンマップ」「トレーナーアイ」「コンディションチェック」の3つの機能が備わっている。





↑前作に登場した「ポケギア」とはまた違ったどうぐだ



ポケモンのコンディションをチェック

「かわいさ」や「かしこさ」といったコンディションをグラフ表示で確認することができる。コンテスト前には必ずチェック！



ホウエン地方のマップ機能

ホウエン地方の全体マップの表示だけでなく、各タウンのポケモンセンターの位置や、コンテスト会場の有無も確認可能。



トレーナーの情報を記録

主人公と戦ったトレーナーの詳細情報が自動的に記録されていく「トレーナーアイ」。再戦するときなどはとても参考になる。



バトルに勝利しろ！

博士の子供とバトル

主人公のポケモンの苦手なタイプのポケモンを使ってくる。とにかく勝たないと始まらない。





←博士の子供からは「モンスターボール」がもらえる

ポロックに必要な不思議なきのみ

ポケモンのコンディションを上げる「ポロック」は、前作にも登場したきのみをブレンドすることで作ることができる。きのみには「オレンのみ」や「モモンのみ」などさまざまな種類があり、組み合わせによって色や味に違いが出るようだ。このきのみはふかふかの土の中に入れておけば、実を取ってしまってもあとでまた実がなる。



オレンのみ

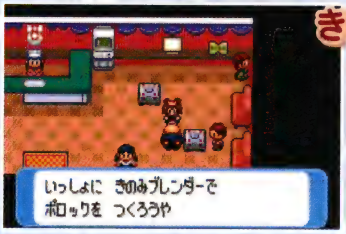
←見た目のとおりオレンジのようなきのみ。どうやら甘いきのみのようだ



モモンのみ

→モモンのみは使い道が多く、さまざまなきのみと組み合わせが可能

きのみブレンダーで合成



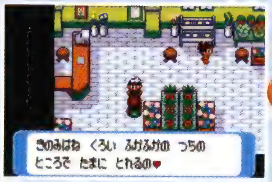
↑きのみのブレンドは1人ではできないらしい





単体でも使えるきのみ

きのみはポケモンに持たせることで、バトル中のHPが減ったときに自動的に回復させるなど、さまざまな使い方が可能だ。



↑街の人の情報で「ふかふかの土」の上にきのみがなるという情報を入手。フィールド上で黒い土を見つけたら、それがきっと「ふかふかの土」だ



↑実際に木になっていた「オレンのみ」を入手

通信対戦や新しいコミュニケーション機能もあり

おなじみの通信対戦ができる「コロシアム」や、友達とポケモンを交換できる「トレードセンター」などのサービスは、ポケモンセンターの2階を訪れることで使用することができる。また今回はバトルの対戦形式が増え、最大4人まで同時にプレイすることが可能になり、「レコードコーナー」というまったく新しい通信コーナーが完成したりと、新要素もいっぱい！

ポケモンセンター2Fの通信ルーム



←それぞれの受付のお姉さんに話し掛けることで、通信機能を使うことができるのは、これまでと同じ。新たに追加されたコーナーもある

小さな洞窟にひみつきちを作れる

冒険の途中で崖などに小さなくぼみを発見することがある。てもちのポケモンの中で、洞窟を作るわざを覚えていれば、自分だけの「ひみつきち」を作ることができる。洞窟の中にはさまざまなグッズを置けるのだ。



←何もない崖で小さなくぼみを発見できた



↑最初は何もないさみしいひみつきちだが…



↑グッズを集めてコーディネートしていこう

友達のきちも登場

ポケモンセンターのレコードコーナーで通信すると友達のひみつきちが自分のフィールドに現れる。実際に行くことも可能だ。



↑友達のひみつきちのデータが自分のカートリッジに。自分のデータも相手に送られる

ひみつきちの数が増えていく



➡友達のひみつきちを訪れると、友達の主人公の分身となるキャラクタが出迎えてくれる

3種類の対戦形式でバトル

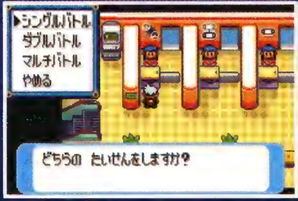
「コロシアム」では3種類の試合形式で楽しむことができ、最大4人同時でバトルを楽しむことができるようになった。これまでの1vs1のバトルだけでなく、ポケモンを2匹ずつ同時に戦わせる2vs2のバトルが、今回の新しい要素の1つ。



↑対戦相手を決定していく

なじみ深い従来のシングルバトル

1vs1で戦わせる、これまでと同じ試合形式のバトル。ポケモンに覚えさせるわざの選択が重要になるバトルだ。



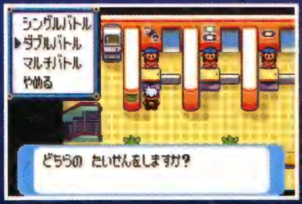


↑←相手の弱点をつく純粋な戦いは、このシングルバトルが原点となっている

1vs1の真剣勝負

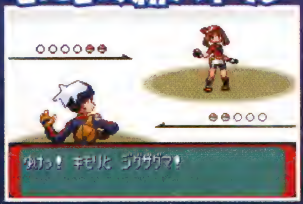
タイプの相性が重要なダブルバトル

2vs2のダブルバトルでは、同じフィールドで2匹ずつのポケモンを同時に出し合ってバトルしていく。ポケモンのわざはもちろんだが、同時に出すポケモンのタイプも重要。



↑今回から初登場の試合形式で勝負

2vs2の新バトル



↑手には2匹のモンスターボールが！

4人同時に戦えるマルチバトル

それぞれ1匹ずつポケモンを出し合って、同じフィールドで戦うマルチバトル。基本的には友達と協力して戦う2vs2のバトルだが、友達とのポケモンと息を合わせて戦わないと勝つのは難しいぞ！



↑それぞれ自慢のポケモンを使っていく



↑友達と協力して戦っていこう

『ルビー』『サファイア』の違いと登場人物のしくみ

今回の『ルビー』と『サファイア』だが、ストーリーによる違いはなく、ポケモンの出現率やグラードンとカイオーガをねらう謎の組織の登場キャラクタが違う。『ルビー』ではグラードンをねらうマグマ団が登場し、『サファイア』ではカイオーガをねらうアクア団が登場する。この謎の組織は、太古から伝説として伝わってきた、ポケモンの壮大なパワーを利用しようと自分の陣地を広げるためにお互い争っている。勢力的にはあまり変わらないようで、均衡した争いをしている。





バージョンでキャラが変化する

それぞれのバージョンに登場する謎の組織だが、実際に登場する場面では各バージョンでそれぞれの組織のキャラクタとセリフが入れ替わっているのだ。



↑同じ登場シーンでも、キャラクタとセリフが入れ替わっているのがわかる

マグマ団が登場するルビー

全世界に陸地を増やそうとするマグマ団は、グラードンの力を虎視眈々とねらっている。独特のコスチュームが目を引くが、どうやらモグラがイメージのようで、頭に被った大きなフードが特徴。



↑したっぱ以外にも幹部クラスのトレーナーも出現するのか!?

アクア団が登場するサファイア

代わって『サファイア』で登場するアクア団は、全世界に海を増やそうとしている謎の組織。マグマ団とは相反する野望を持っているので、お互いに衝突して勢力争いを繰り広げているらしい。



↑海賊のようなコスチュームは、いかにもアクア団という感じ

ポケモンの出現率が異なる

これまでの『ポケモン』と同様に、ポケモンの出現場所や出現率が各バージョンによって違うようだ。全部のポケモンをそろえるには、友達との通信交換が必須になる!



出現場所も違う!



←そのバージョンでしか登場しないポケモンも多くいるはず。友達と協力して違うバージョンでプレイするといいかも

登場トレーナーは各バージョンで共通

今回も個性的なトレーナーが多く登場するが、バージョンの違いによるトレーナーの違いはなく（謎の組織は違うが）、使用するポケモンも同じ物を使ってくるようだ。



↑2vs2で勝負を挑むトレーナーもいるようだ



やまおとこ

←おなじみのトレーナー。今回もいわタイプがメインか?

おじょうさま

➡手のカゴには、モンスターボールがぎっしり入ってる!


The time will come.
The door will open.
You will enter the world
of survival horror...
21st. November
Coming JUST soon!!
恐怖（きょうふ）への最終秒読み（ラストカウントダウン）。
EMERGENCY



biohazard® 0 zero



ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	biohazard 0（ゼロ）
発売元	カプコン
発売日	11月21日予定
価格	7800円
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
メモリーカード	9ブロック〜
備考	光ディスク2枚組 メモリーカード59付き

発売まで15日！

待望のシリーズ最新作が、いよいよゲームキューブに登場！ 今までにはなかった新システムの採用、最高レベルのグラフィック、そして語られたことのない、始まりの物語が体験できる…。

GAMECUBE ONLY

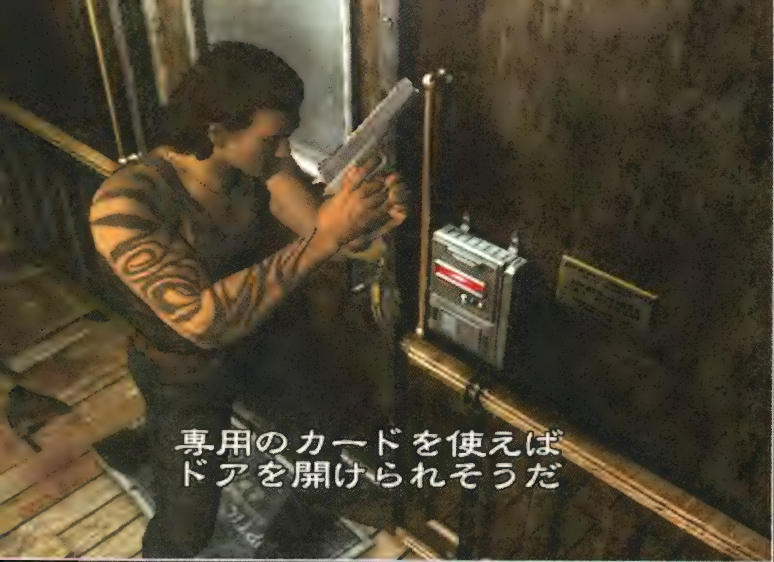
ゲームキューブユーザーだけが体験できる、シリーズ最新作！





秋の夜長は「大人のゲーム」で決まり！

『bio 0』が発表されてから早3年近くの月日が流れた。そして、初代『バイオハザード』が発売されてから、6年もの歳月が経っている。その間、『バイオ』シリーズはゲームキューブへの独占供給も決定し、生まれ変わった『biohazard』も発売された。そしてついに、シリーズ最大の謎でもある「始まりの物語」、『bio 0』が発売間近に迫っている。「生感（プレイヤーが実際にそこにいると錯覚してしまうような、生々しい感覚）」にこだわって制作された前作。そして本作では、その「生感」にこだわりつつも、パートナーザッピングという新たなシステムを盛り込むことで、シリーズの新境地を切り開こうとしている。背筋が凍るようなホラーの演出、追いつめられつつも生き延びなければならないという緊張感。コントローラを握る手が汗ばんでくるのを感じながら、ヒンヤリとした秋の夜長を過ごそうと思う。　（ケイ大佐）



「トラップ」をひとつひとつ解除しながら物語を進めていくアドベンチャー要素は、このシリーズの大きな特徴である。そんな独特の謎解きは、『bio 0』でも健在だ。特に本作では、2人の主人公を任意に入れ替えながら進んでいく「パートナーザッピング」があるため、1人では解けない仕掛けや、レベッカとビリーの個性を生かした進め方をする必要もあるのだ。


⬆バーカウンターのある部屋。床には乱雑に紙切れが散らばっているが、いったいなんだろうか


⬆ゾンビに挟み撃ちされても、2人で協力して戦えば切り抜けることができるはずだ


⬆グランドピアノが置かれた部屋。前作ではピアノを使った謎解きもあったのだが…今回は？


⬆広い書斎。物が散乱しており、混乱した状況が伺い知れる。ここで何がおこったのだろう


⬆壁に掛けられた剥製の目が光っている。どうやら何かのアイテムのようだが


⬆建物の中はモンスターであふれかえっている。一瞬も気が抜けない状況が続くのだ

行く手を阻むトラップ

師の連作に囚われし六つの魂

謎めいた暗号の様なメッセージと、リング状に配置された数体の彫像。何かの順番を示しているようなメッセージも見受けられるのだが、どうすれば…。


⬅このような謎めいた仕掛けは、シリーズの特徴。今回も頭を悩ませる様々な仕掛けが施されているようだ



⬆どことなく謎めいたメッセージだが、6つの彫像を弱いもの順に並べるという暗号なのだろうか？ 簡単には先へ進めない



⬆足のない身体で忍び寄る…どうやら毒蛇の彫像ようだ。地上の王すら毒で制するということは、王よりも強いということ？



⬆馬の像。しなやかな走りは狡猾さも及ばない…とは、他の狡猾な動物より強いということを示しているのだろうか

善と悪の均衡…？

手に天秤を持っている女神の像。天秤と言えばバランスの象徴だが…その名の通り何かを乗せればよいのだろうか。「善と悪の均衡」とは…!?


⬆女神像はビリーよりも大きい。ビリーの身長が180cmであることから考えても、かなりの大きさの彫像であることがわかる


⬅またしても謎めいた暗号が書かれている。善と悪。その謎を解かない限り仕掛けが作動することはないだろう

Trap

フック射出機を利用！？

特殊なアイテムを使って、物語を先に進めていくことも多い。どうやら「フック射出機」を利用して、上れないような高いところへ進むこともあるようだ。



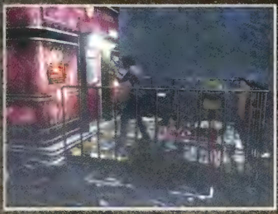
←フックが付いたワイヤーを射出する特殊なアイテム。射出したフックを引っかけることで様々な利用法がある



↑天井に人が通れそうなほどの穴が空いている。何かを使って登れそうということだが…。ここでフックショットを使用するのか？

数字合わせの仕掛け

決められた数の数字を押し、設定値に合わせるという仕掛け。限られた時間の中で、記憶力と計算力が問われる仕掛けのようだ。



←この仕掛けは、高速で走り続ける列車の最後部にあるらしい。これを解くと、何が起こるのだろうか…



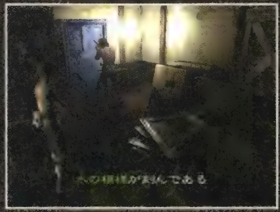
↑記憶力と計算力が問われるという。どのようにして解いていく仕掛けなのだろうか…

水の模様と火の模様

主人公たちが探索する舞台となる、列車や館には、数多くの扉がある。もちろんカギのかかった扉もあり、対応するカギを入手しなければ先へ進めない。



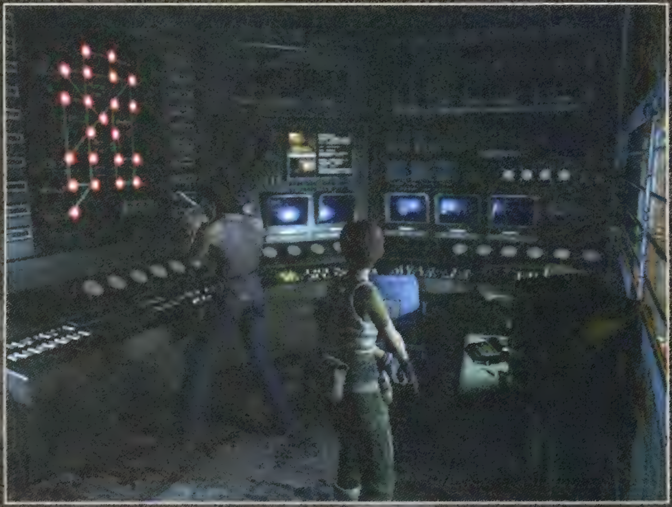
↑炎の模様が刻まれたカギ。これを使えば新たな場所へ進むことができる。しかし、簡単にカギを入手することはできないだろう…



←水の模様が刻み込まれた扉。もちろん、カギが無ければ扉を開くことはできない。果たしてカギはどこに？

水門の電源供給

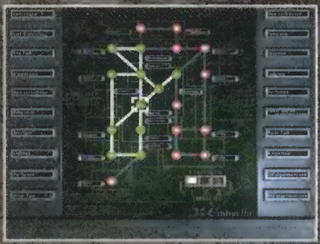
無数のボタンの中から、水門開放につながるキーとなるボタンを探し、オールグリーン（水門開放）にするのだ。ルールを元に正解のボタンを推理せよ。



↑水門を制御するコントロールルームのようだ。しかしいったい何のために水門を…？



↑ポイントを操作して全てに電源を行き渡らせることで、オールグリーン（水門開放）となる



↑一定のルールがあるようだ。押すボタンには制限回数もあるのだろうか…

騎士が守る扉

舞台のひとつである洋館には、鎧の騎士に守られた扉がある。どうやら普通のカギでは開きそうにないのだが…。どのようにすれば開くのだろうか。



➡2体の鎧の騎士が、剣を交差させて扉を守り固めている。この奥には、なにかよほど重要なものが隠されているような気がするのだが…



←同じような仕掛けの扉はひとつではない。このような場所がいくつかあるのだ



➡どうにも通常のカギでは開くことができないようだ。いったいどうすればいいのだろうか

事件に巻き込まれたブラヴォーチームと主要登場人物



「バイオハザード」とは、遺伝子レベルで汚染された生物災害のことである。その汚染生物を媒介として、被害が拡大することも十分考えられるため、研究施設などにおける万が一の事故も許されない。だが、1998年のラクーンシティのアークレイ山中において、「バイオハザード」が発生してしまった。生物をモンスターへと変えてしまう「t-ウイルス」が、なんらかの理由により流出し、感染者が出てしまったのだ。その「なんらかの理由」、なぜ危険なウイルスが流出したのか、についてはこれまでのシリーズで語られてこなかった。そしてついに本作で、ついにその謎が解明されるのだ。今回の事件に巻き込まれるのは、特殊部隊S.T.A.R.S.のブラヴォーチームである。

S.T.A.R.S. Bravo team Members

アークレイ山中で猟奇連続殺人事件が発生し、その原因究明のために調査に向かったブラヴォーチーム。もちろん彼らは、バイオハザードの発生など知る由もなく、得体の知れない敵と遭遇し、恐怖を体験することとなる…。



↑S.T.A.R.S.ではないビリーは何故ここに？



↑S.T.A.R.S.の隊員ではないか。「biohazard」のオープニングで、ヘリコプターの中で死体として発見されたヘリ操縦士のケビン。本作では、もちろん彼も登場するのだ

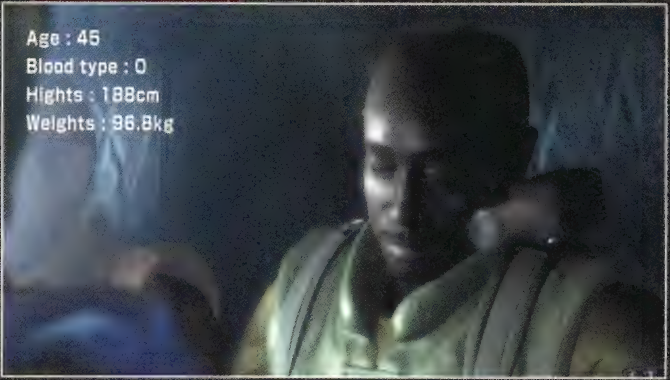
エンリコ・マリーニ

S.T.A.R.S.の副隊長でブラヴォーチーム隊長。豊富な経験と温厚な性格で人望も厚い。



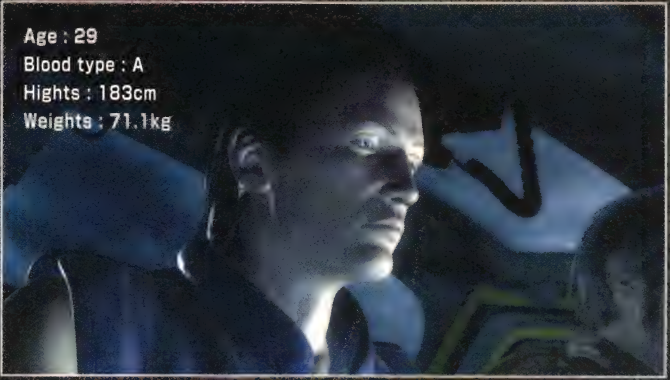
ケネス・J・サリバン

最年長のベテラン。偵察と敵地確保という危険な任務を担当。穏和な性格。



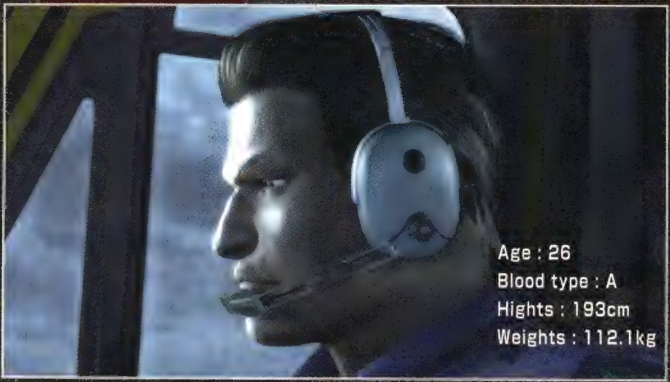
フォレスト・スパイヤー

射撃の腕前はクリスと並び、任務も完璧にこなす。クリスやジルとは古い知り合い。



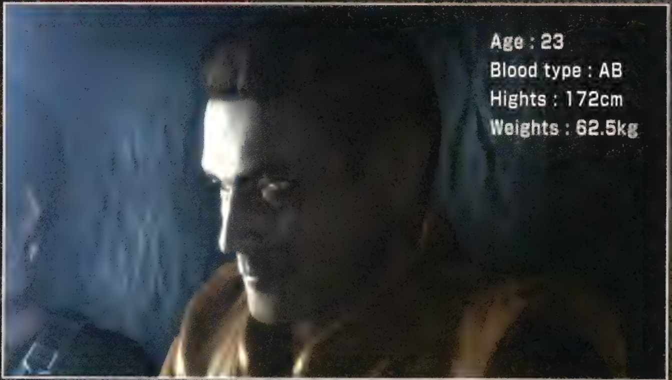
エドワード・デューイ

ライフル狙撃を得意とし、ヘリの操縦免許も所持。ビリー捜索中に傷をおったようだ。

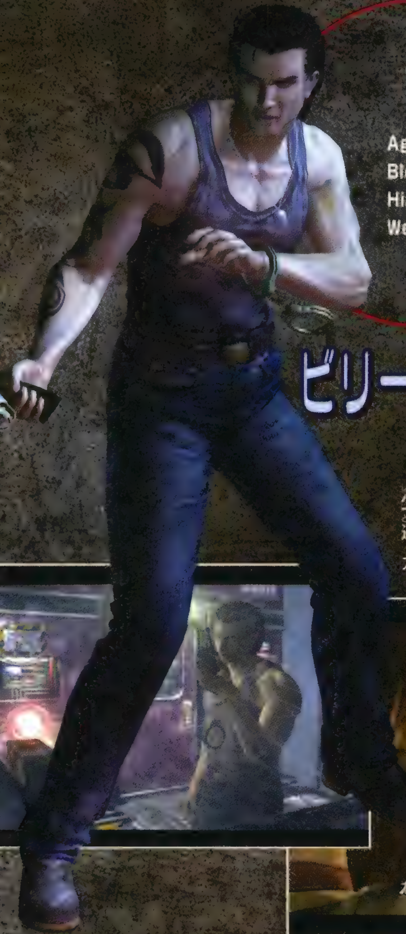


リチャード・エイケン

明朗快活な青年。通信技術にも長けている。レベッカのサポート役もまかされている。



Main Characters



Age : 26
Blood type : A
Hights : 181cm
Weights : 74.2kg

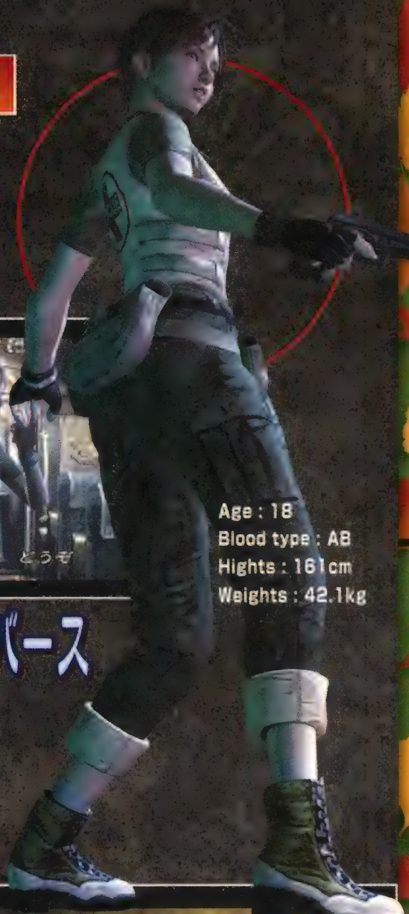
ビリー・コーエン

「23人虐殺」の罪で死刑判決を受けた元海兵隊少尉。刑の執行のため基地に輸送される途中に逃亡。列車内でモンスターに苦戦しているレベッカを援護したことをきっかけに行動を共にする。





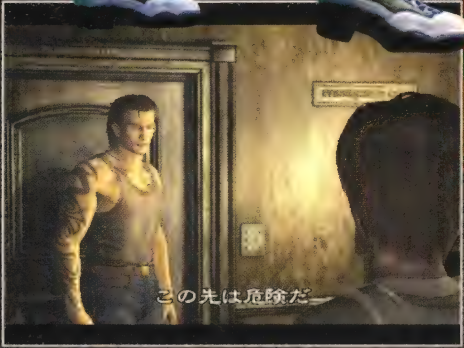




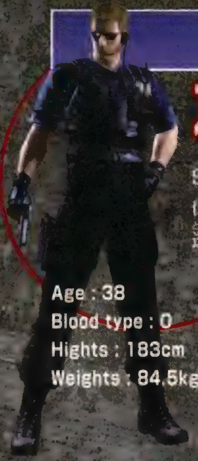
Age : 18
Blood type : AB
Hights : 161cm
Weights : 42.1kg

レベッカ・チェンバース

S.A.T.R.S.の新人隊員。薬品の精製・調合に関するエキスパート。18歳で大学を卒業したほどの秀才で、ブラヴォーチームの衛生担当として抜擢された。



Key Persons



アルバート・ウェスカー

S.T.A.R.S.の隊長。怜悧で非常に優秀だが、過去の経歴には不透明な部分が多い。

Age : 38
Blood type : O
Hights : 183cm
Weights : 84.5kg

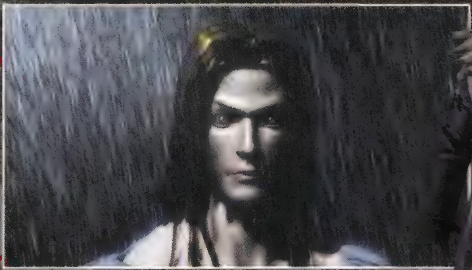




Age : 32
Blood type : O
Hights : 178cm
Weights : 66.7kg

ウィリアム・バーキン

アンブレラ所属の科学者。研究に関して独善的な信念を持ち、後にG-ウイルスの開発に成功する。







Age : ?　Blood type : ?
Hights : ?cm　Weights : ?kg

謎の青年

本作で初めて登場する謎の人物。いったいこの事件とどう関係しているのか…。







57種のミニゲームをバッチリ予習!!

マリオパーティ4 MARIO PARTY 4



ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	マリオパーティ4
発売元	任天堂
発売日	11月8日
価格	6800円
ジャンル	パーティゲーム
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	2ブロック使用

さあ、発売まであとわずか！ 今回はゲームのコツと、ほぼすべてのミニゲーム紹介&ワンポイント攻略をお届けするぞ。これで予習しておけば、友達との初対戦は余裕で勝利だ!!

基本を確認 ゲームの流れと勝負の決め手

まず『マリオパーティ』をやるのが初めて、という人のために、ゲームの流れを紹介しよう。基本的には決められたターン数（順番が回る回数）の間に、より多くのスターを手に入れれば勝ちなのだが、スターを得るにはコインが必要だ。ステージを移動しながら、コインとスターを集めよう。

1. サイコロブロックを叩いて移動

『マリオパーティ』の基本はすごろく。必ず1ターンに1度はサイコロブロックを叩き、出た目の数だけ移動しなければならない。そして移動先のマス目や、通過した建物によって、さまざまなイベントが発生するのだ。ちなみにサイコロブロックは普通のサイコロと違い、1～10まで目がある。



←まずはサイコロを振って移動だ

2. さまざまな方法でコインを増やす

スターを手に入れるには、コインが必要だ。サイコロで移動しながら、コインを増やしていこう。コインを増やす方法はいろいろあるが、もっとも大きいのはミニゲーム。このゲームでは毎ターン終了後ミニゲームをおこない、勝った人がコイン10枚をもらえるのだ。その他にも青いマス目に止まったり、デカキノコで大きくなってライバルを踏む、くじなどのイベントで増やすなど、さまざまな方法がある。もちろんコインが減るイベントもあるぞ。

ミニゲームで



⬆毎ターン発生するミニゲーム。勝てば10コインゲット！

アイテムで



⬆デカキノコで巨大化。ライバルを踏んでコインを奪え

イベントで



⬆どのステージにもあるくじ屋。1等が当たれば100コイン！

3. コイン20枚とスターを交換

コインが20枚以上になることを計算しながら、スターのあるマスへ向かおう。一番のりできれば、コイン20枚とスターを交換できるぞ。誰かがスターを取ると、また新しい場所にスターのマスが出現する。今度はその場所への一番のりを目指すのだ。



←一番のりすれば、スターをゲットできる。いきなりスターの場所に行けるアイテムもあるぞ

4. 最後まで一発逆転を狙え

スターは一度手に入れれば安泰…というわけではない。他人のスターやコインを奪う一発逆転イベントがあるのだ。例えば「よこどりの館」では、他人のスターやコインの横取りが可能。またミラクルマスでは「ミラクルピンボール」がプレイでき、結果次第でスターの横取りや交換ができちゃうのだ。



←ミラクルピンボール。結果は運任せだが、大逆転が起こることも



➡よこどりの館では、コイン50枚で他人のスターを横取りできる

5. スターの数で勝敗が決定!

最初に決めたターン数が終わればゲーム終了。「ボーナスあり」の設定なら3賞（ミニゲームで一番稼いだ人、コインを一番多く集めた人、？マスに多く止まった人）が発表され、それぞれスターがもらえる。最終的に、スターを一番多くもっていた人が優勝だ！



←スターが同数の場合は、最後に持っていたコインの数の多いほうが上の順位になるぞ

勝つためのコツ・厳選六か条

『マリオパーティ』は運の要素が強いので、「必勝法」はない。どんなにスターを集めてもイベントひとつで逆転されることもあるし、それこそ『マリオパーティ』の醍醐味ともいえる。しかし、勝つ確率を高める方法はある。ここでは勝つための「コツ」を、いくつか紹介しておこう。

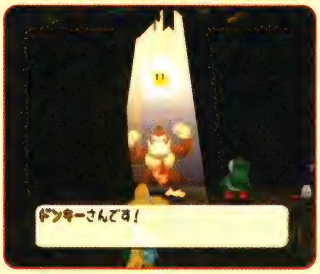
其ノ一 取れそうにないスターには向かうな

このゲームはサイコロを振ってスターの場所を目指すのが基本だが、スターをもらえるのは一番のりしたプレイヤーのみ。よってスターの場所に一番のりできそうになければ、あきらめて別の方向に向かおう。スターは同じ場所に2度続けては出ないので、次のスターを取るのに有利なことが多いぞ。

其ノ二 ？マスにできるだけ止まろう

？マスに止まると、さまざまなハプニングが発生する。しかしこのマスに多く止まっておくと、ゲーム終了時に「ハプニングスター」としてスターが1つもらえるのだ。スターのマスに一番のりできそうになければ、？マスを狙ってみるのもいいかも。手前でチビキノコを使うと止まりやすいぞ。

ハプニングスターを狙え！



➡？マスに多く止まっただけで、スターが1つ増える。これはかなりお得だ！

其ノ三 ルーレットは狙って止めろ

サイコロを狙った目で止めるのは不可能だが、ワープマスやスワップどかんで移動先を決める際のルーレットは、ある程度狙った場所に止められる。押した場所から半周くらい動くのを計算し、タイミングよくボタンを押そう。狙った場所に行ければ、かなり有利になるぞ。



⬆ルーレットは狙った場所で止められるように、意識してボタンを押せ

其ノ四 バトルゲームを練習しよう

爆弾マークのマスに止まると「バトルゲーム」が始まる。バトルゲームは全員から集めたコインを奪い合うミニゲームで、1位になれば大量のコインが手に入る。順位に関わる重要なイベントなので、バトルゲームの種目（6種類）は必ず練習しておこう。



⬆5～50枚ずつ集めたコインを奪い合うバトルゲーム。勝てば一気に優位に立てるぞ

其ノ五 チビキノコを有効に利用せよ

デカキノコはサイコロが2つになるので使う場面も多いが、使い所が難しいのがチビキノコ。ゲートをくぐるときか、チビ状態で遊べる「ミニミニゲーム」のときしか使わないと思いがち。しかしチビキノコは目が1～5になるので、近くの狙ったマスに止まりやすいという利点もある。？マスやミラクルマスに止まりたいときは、近づいてからチビキノコを使ってみよう。



⬆5マス以内に止まりたいマスがあれば、チビキノコを。通常に比べ、止まる確率は2倍に

其ノ六 最終的なコインの数に気を配れ

勝敗を決めるのはスターの数だが、スターが同数なら最後にもっていたコインの数が多い方の勝ちになる。スターの数が同じになりそうなライバルがいたら、とにかくライバルより1枚でも多くコインを持っておこう。アイテム屋やくじ屋でのムダ遣いがあとあと響くこともあるので、要注意。

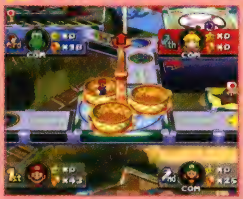
11月は『マリパー4』でキマり！ byマッスル

11月はたくさんのキラーソフトが出るが、友達とワイワイ遊ぶのが好きな人なら、迷わず『マリオパーティ4』じゃ!! パーティモードでじっくり遊ぶも良し、ミニゲームモードでサクっと遊ぶも良し。短時間でもしっかり楽しめる工夫はナイスだ。適度に一発逆転要素があるので、ハンデをつければ初心者でも上級者と一緒に楽しめるぞ！

各ステージひとくちアドバイス

各ステージには独特の仕掛けがある。それぞれの特徴を抑えておけば、有利にプレイできるぞ。

わくわくパーティ



コーヒーカップに注意

コーヒーカップは、乗るごとに行き先が変わる。デカ&チビキノコでサイコロの数を調整し、狙った方向へ行けるようにしよう。

どきどきパーティ



ルーレットは過信するな

ルーレットはコイン20枚払ってもハズれるときはハズれる。払ってもコイン5枚で。移動はギャンブル場や？マスを活用したい。

はらはらパーティ



移動手段を活用

仕掛けの少ないステージ。正攻法でスターを集める必要があるので、ジャンゴやイカダなどの移動方法を有効に使いたい。

ひやひやパーティ



赤テレサに注意

赤テレサの有無で道が消えたりミステリーれっしゃが動いたりと、仕掛けが大きく変わる。赤テレサの近くに誰かいるときは注意しよう。

うきうきパーティ



？マスでうまく移動

ホテル以外の？マスは、海を渡って移動できるポイントだ。一気にスターに近づけることもあるので、わざと止まって利用したい。

対戦で勝てる！ ミニゲーム43種ひとくちアドバイス

いろいろとパーティゲームのコツを紹介したが、勝利への一番の近道は、ミニゲームで勝つこと。ここからは、パーティモードで登場する43種類のミニゲームをまとめて解説するぞ。各ミニゲームは、パーティモードやストーリーモードで一度でも遊べば、ミニゲームモードで自由に遊べるようになる。苦手なミニゲームがあったら、十分練習しておこう。



⬆ターン終了後のミニゲームは、ルーレットで決まる。どれが出るかはランダムだ

⬇バトルゲームは、バトルマスに止まったプレイヤーが2つのゲームから好きなものを選べる





⬆クッパマスに止まると、たまにクッパが登場！ クッパゲームは敗者が悲惨な目に遭う

ミニゲーム解説のみかた



①ゲームの名前。
②ゲームの種類。
4P対戦、2vs2対戦、1vs3対戦、バトルゲーム専用、クッパゲーム専用、ストーリーモード専用、エクストラモード用の7種類ある。
③このゲームに必要な能力。
④このゲームのひとくち攻略。

いろいろスタンプ



4P　テクニック

ライバルのスタンプの上に塗れ

時間内に塗った面積の一番広い人が勝ち。他人の塗った上に塗れば、ライバルの面積も減らせて一石二鳥だ。

かわして！ゆきがっせん



4P　テクニック

あわてて走りまわるな

最後まで雪玉を避けた人の勝ち。下が氷なので、やみくも走りまわると滑って危険だ。雪玉を見て確実に避けよう

くるくるパズル



4P　記憶力

ピースの上下をすぐに判断

8ピースのパズルを早く組みたてた人の勝ち。ピースが逆さだと分かりにくいので、LRですばやく正しい向きにしよう。

GOGO！スカイダイブ



4P　テクニック

ぶつかるのを恐れるな！

落下しつつコインを集めるボーナスゲーム。敵に4回当たると終わりだが、避けてばかりだとコインが集らない。

スキーでダッシュ！



4P　テクニック

コースの端を走ろう

転ばずに一番速く滑った人の勝ち。コースの中央付近はぶつかると転ぶ岩があるので、端を滑った方が安全。

ゼロヨングランプリ



4P　タイミング

アクセルは青ランプの寸前に

最初にゴールした人の勝ち。アクセルは青ランプの点灯寸前に押そう。スタート直後のシフトチェンジで遅れないように。

ぬけだせ！ビッグスライム

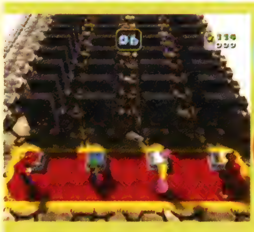


4P　連打

息切れせずに連打連打！

とにかく連打し、最初に脱出した人の勝ち。連打のスピードが遅れるとスタートに戻されるので、とにかく我慢して連打。

バッタンドミノ



4P　連打

とにかく気合で連打連打！

10秒間にたくさん連打した人の勝ち。とにかく気合でやるしかない。編集部記録は中植せんせの114回だ。

ぱらぱらブック



4P　テクニック

穴の位置に先まわり

本に挟まれないよう、最後まで逃げよう。落ちる前にページを見て、穴の位置に先まわりすると安全だ。

バルーンショット！



4P　反射

画面全体を見てプレイ

旗と同じ色の風船をいち早く撃とう。旗を見てから風船を探すのでなく、旗の出る場所と風船を同時に見るように。

フリーフリースロー！



4P　テクニック

一番上のリングを確実に狙え

時間内に一番多く点を取った人の勝ち。真ん中のリングの点が高いが、入れやすい上のリングを狙った方が確実だ。

ボムへいパズル



4P　テクニック

他人の積んだブロックを利用

時間内に一番点を稼いだ人の勝ち。連鎖させると高得点だが、自分で組まず人の積んだ物を消す「ハイエナ作戦」が有効。

みつけてキャッチ



4P　反射

居場所を見つけたら確実に

指定されたキャラを3匹捕まえよう。居場所のドアが閉まっても、他を探すよりドアが開くのを待った方が結局は速い。

メドレースイミング



4P　連打

体力はギリギリまで使え

スタミナを考えながら、3種類の連打法で泳ごう。体力は余らせないように、なるべくギリギリのペースで泳ぐこと。

もぐって1ばん！



4P　連打

速さよりも確実さを重視

5秒間でLRを多く連打した人の勝ち。LRは交互にカチッというまで押す必要がある。リズミカルに、確実に連打しよう。

わくぐりダイビング

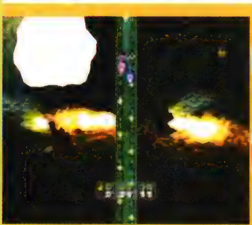


4P　テクニック

マンタが来たら前へ！

ゴールまでに多くの輪をくぐった人の勝ち。マンタの出す金色の輪は点が高いので、マンタが来たら連打で前に出よう。

いそげ！ドッシーボート



2vs2　テクニック

コースの右側を進もう

2人乗りボートで出口まで進もう。終盤の炎に触れるとタイムロスになるが、コースの右端を進むと比較的安全だ。

エアドッスン



2vs2　タイミング

2人で息をそろえてドッスン！

早くエアドッスンをつぶしたペアの勝ち。バラバラにヒップドロップするより、2人同時にやった方が効率がいいぞ。

キノピオバーガー



2vs2　記憶力

1～2種類に絞って覚えろ

キノピオの指定した食材を先に見つけよう。1～2種類だけでも場所を覚えておけば、かなり効率良く探せるはずだ。

GOGO！パラセーリング

ボーナス



2vs2　テクニック

欲張らず目の前のものを確実に

2人1組でコインを集める。横移動が遅いので、無理に遠くのコインを取りにいかず、目の前のものを確実に取るように。

トレジャーラビリンス



2vs2　記憶力

上か下か、役割分担をしよう

迷路で宝と鍵を見つけだそう。宝と鍵は迷路の上半分と下半分に1つずつあるので、どちらが上か下か担当を決めよう。

プクプクすくい

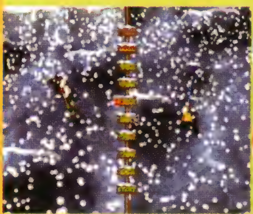


2vs2　テクニック

妨害工作も有効だぞ

プクプクを多くすくった方の勝ち。ゆっくり歩きつつすくうのが正攻法だが、敵の近くで乱暴に動き、ジャマする手も。

ブルブル クライマー

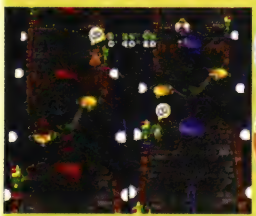


2vs2　反射

弱いブルブルなら無視して登れ

先に頂上まで登った方の勝ち。強い振動がきたらすぐにAを押す必要があるが、弱い振動なら気にせずガンガン登ろう。

ペアでレース



2vs2　テクニック

回転足場は左寄りからジャンプ

さまざまな仕掛けを突破する障害物競争。回転する足場が難所だが、コースの左寄りから飛ぶと失敗しにくいぞ。

ボムへいキョロキョロ！



2vs2　反射

上下3つずつを分担しよう

光るボタンを素早く押し、ボムへいを向こうにやろう。1人が上3つ、もう1人が下3つのボタンを分担するのが基本。

カプセルファクトリー



1vs3　テクニック

内側を駆けぬけよう

1人がクレーンを操作し、3人を捕まえる。逃げる方は円の内側で、いきなり前に進んで駆けぬける手が有効だ。

GOGO！コンベアー

ボーナス



1vs3　テクニック

下の3人はバラバラに配置

流れてくるコインを集めるボーナスゲーム。下の3人は場所が偏らないよう、両端と中央に場所を取ると効率がいいぞ。

ゴールゴールゴール！



1vs3 テクニック

キックは3人同時に

3人がキックし、1人がキーパーとなって止める。3人側は同時にキックすること。1人側はムリに横っ飛びしないこと。

たいほうかくれんぼ



1vs3 運

ダブらない大砲に入ろう

運まかせのゲーム。3人側は1人ずつ大砲に入った方が確率的に有利なので、他人とダブらない大砲に入るようにしたい。

どたばた！バナナガーデン



1vs3 テクニック

3人側は囲むように移動

3人がロボットで追い、1人が逃げる。3人がバラバラに追うと簡単に逃げられるので、囲むように移動すること。

トリプルウェーブ



1vs3 タイミング

1方向から同時にウェーブ！

3人で波を起こし、1人がそれに耐える。3人側がプールの片側に集まって同時に波を起こすと、1人側はほぼ確実に転覆。

ぴょんぴょんバルーン



1vs3 テクニック

3段ジャンプで一気に逃げろ

風船に入った3人を鉄球に入った1人が追う。3人側は3段ジャンプで逃げろ。1人側は小刻みにジャンプして追え。

プクプクプール



1vs3 反射

あせって失敗するより確実に

指定されたボタンを素早く押す。1人側も3人側も間違えるとかなり時間のロスになるので、あせらず確実に押そう。

まもれファイアー



1vs3 テクニック

3人で囲むように行動

1人が持つろうそくを、3人が水鉄砲で狙う。3人は1人を囲むよう移動し、水を出すときは一斉に出そう。

くねくねデンジャラス



バトル テクニック

直線はスティックを強く倒せ！

曲がりくねった道をゴールまで進もう。ちょっとでも直線があれば、スティックを強く倒してスピードアップをはかれ。

しゃくねつ！ワンワン！



バトル テクニック

裂け目の上にとどまるな

ワンワンと吹き出すマグマから逃げきろう。ワンワンから逃げるとき、地面の裂け目の上にとどまらないよう注意。

ドキドキクッパばくだん！

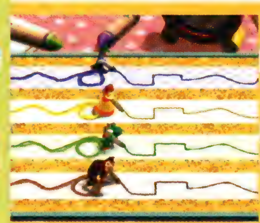


バトル 運

とりあえず祈ってみよう

並んだスイッチのうち、1つは爆発する。完全に運まかせなので、攻略法はなし。気合と祈りでなんとかしよう。

なぞってクレヨン



バトル テクニック

あまり遅いと強制移動に

地面の線に合わせて、クレヨンを動かそう。あまり急ぐ必要はないが、遅れすぎると強制移動になるので注意しよう。

ひらひらチョウチョ



バトル テクニック

青いチョウはタテ振りでゲット

時間内にチョウを集め、点数を競う。3点の青いチョウ狙いが基本だが、高い場所にいることが多いのでタテ振りで狙え。

ブルブル フィッシング



バトル 反射

感覚を研ぎ澄まして勝負！

コントローラの振動に合わせボタンを押すだけ。振動のタイミングは毎回変わるので、純粋に速く反応するしかない。

クッパのパニックダーツ



クッパ タイミング

中央の顔だけは当てるな

3本のダーツを同時に投げ、合計点数を競う。中央のクッパの顔に当てると即負けになるので、ここだけは避けること。

クッパのパニックフルーツ



クッパ 記憶力

2回言ったフルーツはあと回し

クッパが早口で言ったフルーツを持っていく。2回言ったフルーツが盲点になりがちなので、覚えていたら温存したい。

クッパのパニックバルーン



クッパ テクニック

右のミニクッパが目安

順番に風船を膨らまし、破裂したら負け。右のミニクッパが柱の裏に隠れたら破裂寸前なので、低くヒップドロップしよう。

ちょっと特殊なミニゲーム14種

これから紹介する14のミニゲームは、パーティモードには登場しないもの。「ストーリー」はストーリーモードの各ステージクリア時に、「エクストラ」はエクストラモードでプレイできる。小さめのボードゲームや1人専用のミニゲームもあり、普通のミニゲームとかなり違った感覚で楽しめるぞ。ただし、エクストラにはある程度ゲームを進めないと遊べないものもある。



⬆エクストラは、対戦用の「どすどすパーティ」と、1人用の「ぱたぱたパーティ」がある

ころころコウラ



ストーリー　テクニック

小刻みにゆっくり動かせ

穴の空いた台を傾け、すべての穴にコウラをはめる。大きく傾けると入りにくいので、できるだけ小刻みに動かそう。

3まいそろえろ!



ストーリー　運

場に見えていない楽器を狙え

1枚ずつ札を入れ替え、3枚同じ札をそろえよう。場で表になっていない楽器を手札に残すと、多少確率が高まる。

ナゾ!なぞ?ブロック



ストーリー　反射

歩きながら当たりを探せ

高速で回転する石の中で、ひとつだけ形の違うものを当てる。見つけてから動くのではなく、前に出ながら見つけよう。

ポコポコハンマー



ストーリー　テクニック

ガタガタ動く場所で待ち伏せ

家具から飛び出すクッパを叩き、得点を競う。見えているクッパを叩きにいくより、ガタガタ動く場所で待ち伏せしよう。

めくって50!!

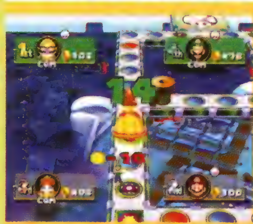


ストーリー　運

運を天にまかせてめくれ!

順番にコインをめくり、点数が50点を超えれば勝ち。完全の運の勝負なので、気合を入れてめくるしかない。先攻有利。

すすめ!でかでかボード



エクストラ　戦略

コイン数勝負、買い物は厳選

コイン100枚でスタートし、終了時のコイン数で勝敗を競うミニボードゲーム。アイテム屋でムダ遣いしないこと。

すすむな!ちびちびボード



エクストラ　戦略

チビになって危険地帯を回避

終了時のコイン数を競うボードゲーム。チビ状態で危険地帯を避けるのがポイント。キノコマスは必ずチビキノコが出る。

チャレンジぱらぱらブック

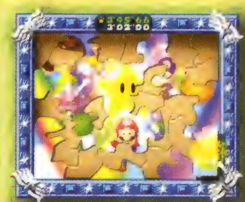


エクストラ　テクニック

ぱらぱらブックの記録に挑戦

4P用ミニゲーム「ぱらぱらブック」を、全員がミスするまで続けられるモード。記録の限界に挑戦しよう。

ひとりでくるくるパズル



エクストラ　記憶力

絵柄を覚えてスピードアップ

1人用のジグソーパズル。20、30、40ピースから選んで遊べる。絵柄は限られているので、絵を覚えれば早くできる。

めざせ!せきゆおう!



エクストラ　反射

強い振動を選んで掘ろう

振動を頼りに石油を掘り出す1人用ゲーム。振動が強いほど点も高いので、小さな振動は無視して強い振動を探せ。

ブルブルしんさつしつ



エクストラ　反射

ブルブルは一瞬で判断せよ

振動の違いで患者を探す1人用ゲーム。進むと制限時間が5秒になるので、振動1回で見分けられるように訓練。

どこまでドア



エクストラ　運

攻略法なし、運がすべて

2択のドアで何度当たりを引けるかを競う1人用ゲーム。当然、攻略法はない。占いで運のいい日に挑戦してみよう。

ボムへいスクランブル



エクストラ　テクニック

囲まれないよう動き回れ

ボムへいの爆発から逃げた時間を競う1人用ゲーム。ボムへいに囲まれてないよう、進路を確認しながら常に動こう。

クリボーサバイバル



エクストラ　テクニック

方向転換は最小限にしよう

時間内に何匹のクリボーを倒せるか競う1人用ゲーム。前進だけでなく後退も使い、時間のかかる方向転換は最小限に。

どこよりも速く深い

パーティーゲームやりこみ情報!!

スーパーモンキーボール2



単体ゲームとしても完成度の高いパーティゲームが12本

前作から単純に数が増えただけでなく、それぞれが練りこまれ、ゲーム性の高い仕上がり。とくに、新作としては「モンキーフットサル」、2としては「モンキーファイト2」はプレイヤーを選ばず白熱必至でしょう（高島）

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	スーパーモンキーボール2
発売元	セガ
発売日	11月21日
価格	5800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	2ブロック以上

発売直前!! 特別企画

ひとつひとつが高い完成度を誇るパーティーゲーム。数々のドラマを生んだ本誌名物コーナー「セガ魂」の戦いの記録をここに再現!!

（迷）

本誌連載ページ セガ魂名物企画「セガ破り」の名勝負をプレイバック!!

「セガ破り」…それは『スーパーモンキーボール2』の12本のパーティーゲームの中から毎号1本を選び、セガの開発スタジオと対戦していく連載企画。編集部が勝てばお宝グッズをゲットできるものの、もし負ければ各開発スタジオのリクエストに応えなければいけないという、諸刃の剣のコーナーなのだ。



↑パーティーゲーム1本にもドラマが

第1回 モンキーレース2 V.S. SEGA-AM2

無謀にもレースゲームでAM2に挑戦し散る

4人プレイで3つのコースを走り、1位になった回数の多いチームの勝ちというルールで対決。3コース目のみ編集部ケイ大佐が1位となるが、AM2パワーに圧倒される展開に。



↑初っ端からいきなりAM2の1-2フィニッシュ。編集部はコースから落ちまくりで、痛い緒戦黒星…

負け リクエストは『ビーチスパイカーズ』のシール。セクシーな水着ギャルの登場となった

超ハイスピードバトル!!





↑→COMを含む最大8匹でレースが可能。加速プレートの使い方がポイントだ

第2回 モンキーファイト2 V.S. スマイルビット

仲間同士の相討ちがひびきあえなく玉砕

対戦前、ためパンチを知らなかったスマイルビットに、ついつい丁寧にそのやり方を伝授してしまった編集部高島。結果としてそれが敗因になることも知らずに…。



↑スマビチームはお手製のユニフォームで登場。ためパンチ、内緒にしておけばよかった…

負け リクエストは、『やきゅつく』での対抗試合。こちらではなんと編集部がスマビを破った

生き残りバトルロイヤル!!





←↑最大4人が入り乱れ、パンチを繰り出しライバルを場外に落としあうアクションだ

PLAY REPORT スリリングなかけひきが最高に熱い

慣性がつき、すべる独特の動きを制して、ライバルにパンチを繰り出して場外に突き落とすのが快感!! 一人に気を取られていると他のライバルに狙われたりと、奥の深いかけひきが楽しめる。

第3回 モンキーフットサル V.S. ヒットメーカー

めまぐるしい攻防の果て1点差で涙

全3試合で対決。初戦で編集部高島がまさかのオウンゴール。0-1のなんとも情けないスコアで負けるものの、2戦目はケイ大佐が5-3で競り勝った。しかし3戦目は2-3と惜しくも破れる結果に。

負け アフロでタクシーに乗れといった怖いリクエストもありましたが、シールで了承



↑ヒットメーカー西村さんが2戦目の自分の黒星を3戦目で挽回!!

コンパクトながら戦略性も高い



←2人で楽しめるフットサル。カンタンな操作でおサルたちがフィールドを転がりまわり、サッカーボールを追い掛け回す。ゴールでかわいいパフォーマンスも

特性の違う4つのチーム

試合前のチーム選びは、そのチームごとにフォーメーションやキャラのタイプなど個性の違いがあるのでかなり重要だ。プレイスタイルに合わせて、好みのチームを選ぶのがいいだろう。初心者から上級者まで対応したチーム構成なのだ。



↑おサルのメンバー構成に注意



←フォーメーションも大事な要素

緊張のP.K戦もアリ

引き分けのときは延長戦かPK戦で決着をつけることになる。転がってボールにぶつかりシュートを撃とう。フェイントもかけられるので、スリルあるかけひきが楽しめるぞ。



PLAY REPORT カンタン操作でテンポ良く快適

操作がシンプルなので、初めてでも思い通りのプレイができる。かといって奥が浅いわけではなく、やりこむほど深さが見えてくる。『バーチャストライカー』シリーズのスタッフが手掛けていると聞いて納得。

第4回 モンキーボウリング2 V.S. プロダクトマネジメント部

魔の第10フレームで劇的な逆転負け

最初のおサル選択ではプロマネチームが標準的なアイアイ、編集部本ちゃんが変則的なミーミー、高島が手堅いベイビーを選択。接戦のすえ一時は脱落したかにみえたプロマネ森田さんが驚異的な追い上げを見せ、最終10フレームで大逆転。初勝利まであと一歩というところで敗退。

負け リクエストは『セガサッカースラム』のニンドリ杯の開催。今月読者イベントとして実施予定!!

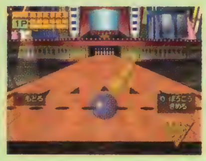


➡会心の一投でおもわずガッツポーズのプロマネ森田さん。運の要素の強いスペシャルコースを、実力でねじふせるパワフルなプレイを見せてくれた

スペシャルコースは常識はずれの仕掛けが



←だんだんとレーンが変形し、最後にはクネクネと動くレーンも登場する。腕だけでは勝てないのだ



↑おサルごとにボールの特性が違うのだ

第5回 モンキーボート V.S. セガ・ロッソ

アイテムを使ったチームプレイに完敗

操作にコツがいるため練習を重ねて臨んだ編集部。しかし4位のロッソ佐々木さんがうずまきのアイテムで自分もろとも2,3位の編集部を巻き込むという暴挙に!! 結果ロッソ小林令奈さんが独走1位に・・・。



↑セガ破り史上初の社長参戦となったセガ・ロッソ佐々木建仁さんと、パブリシティ担当の小林さんのみごとなチームプレイに完敗。もっとも佐々木さんが計算ずくでやったのかはいまだ不明・・・

負け リクエストは『セガラリー』の販促に協力すること。リアカーで売り歩くアイデアも・・・





↑➡オールでこぐ不思議な操作感が特徴だ

「このまま全敗かな…」 そう思いかけたそのとき!?

次ページへ

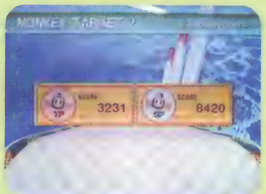
第6回 モンキーターゲット2 V.S. ワウエンタテインメント

前作のやりこみが功を奏し無難な1勝!!

まずは先に、腕に自信のない高島とワウの山田さんが対戦。案の定2人ともうまくターゲットにたどりつけず、641対11とまれに見る低得点ながら、編集部勝利。引き続きケイ大佐対西嶋さんは、上級者同士のダイナミックな戦いになるかと思いきや、西嶋さんが一挙大量得点を狙うあまり、自滅。2人とも勝つことができたおかげで、歴史的1勝を勝ち取った!!

勝ち お宝アイテムとして、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』のゾンビフィギュアをゲット!!


←堅実に勝ちにいったケイ大佐


←参考までに、西嶋さん本来の実力がコレ（右）



バナナを集めて高得点ポイントに着地せよ!!

←ジャンプ台から空を滑空し、うまくターゲットに着地すれば成功。集めたバナナと、着地ポイントの合計点を競うゲームだ。風向きなど、目に見えない要素も考えてチャレンジしよう

編隊飛行が可能に

「2」となった今回のポイントのひとつは編隊飛行。1人プレイ時なら4匹、2人プレイ時なら1匹のおサルをしたがえて空を飛べる。それぞれの合計得点が加算されたポイントとなる。


←アイテムが取りやすくなったものの、その分着地も難しい

アイテム奪取が最低条件

さらに大きな追加要素が、特殊なアイテムの登場だ。持っていればターゲットに着地した際に弾まずぴったりとまれるマグネットや、取ったバナナの得点が2倍になるラッキースターなどは、必ず取りたいお役立ちアイテム。


↑マグネットでピタっと止まれる


↑ラッキースターは必ず取りたい

PLAY REPORT 自分の腕に合わせて挑戦できる

同じステージでも、ヘタな人は手堅く、上手な人はより高ポイントのターゲットに挑める作りになっている。高ポイントのターゲットを狙うにはリスクが伴うため、バランスが取れるというわけだ。

第1回 モンキードッグファイト2 V.S. セガダイレクト

味方を撃墜するも逃げ切り快勝!!

3分間で獲得したポイントを競う空の戦いは、当然ライバルを撃墜すると高ポイントが加算される。高島が味方と気づかずに撃ち落とすといった失態も見せたが、幸か不幸かそれがダントツ1位の独走勝利となったのだった。

勝ち セガダイレクトでしか手に入らない、セガハードのタオルセットをゲット。読者に人気

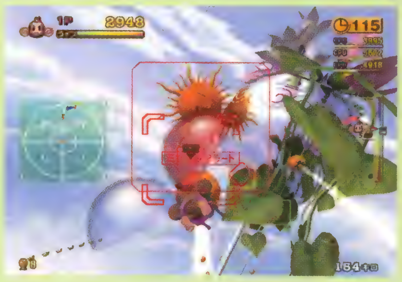

↑11月からのリニューアルで名称がDダイレクトからセガダイレクトに。工藤店長（左）とスマイル工藤さん（右）も大忙しのようでした


←見かけはかわいいけど本格的なドッグファイト。ライバルを照準に捉えたら、ロックオンしてミサイルで撃墜せよ！

ロックオン＆ミサイルが飛び交う白熱の空中戦!!

ミサイルをかわせ

自分がライバルにロックオンされると自動的に「ロックオンアラート」が鳴り、警告してくれる。ミサイルの飛んでくる方向をマーカーで確認しながら急旋回などを駆使してかわそう。



基本はロックオン＆アウェイ

←とにかく相手をロックオンしたら即ミサイル発射!! ミサイルはパイナップルで補給できるぞ


↑ロックオンアラート発令!! でも落ち着いて・・・


↑マーカーでミサイルの飛んで来る方向と音で判断


↑急旋回などスピードに緩急をつけてかわしてしまおう

PLAY REPORT ミサイルをかわせるようになってからが本番

最初のうちは何がなんだかわからないうちに撃墜されることも多いが、このゲームの本番は、ミサイルをかわせるようになってから。自在に機体を操れるようになると、空の飛行感が気持ちいいぞ。

今回 モンキーベースボール V.S. オーバーワークス

勝負の行方は今号のセガ魂P144へGO!

乱打戦は必至!? シンプル野球ゲーム

そして今回のセガ破りのお題となっているのがこの「モンキーベースボール」。3連勝がかかった対戦となるのだが、ルーレットでヒット・アウトの確率が変わるというランダム性がクセもの。はたして勝負の結果は・・・?

昔なつかしの野球盤タイプ!?



←グランドの端にヒット・アウトなどのポケットがついていて、どこにボールが入ったかで進行していく

ルーレットでポケットが決定

各イニングの自分の攻撃時にルーレットをまわし、出たシフトでポケットの配置が決まる。右にヒットの出やすい右シフト、全部ヒットのコツコツシフトなど数種類あるぞ。

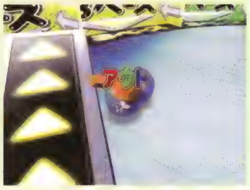


守備シフトも変更可能

守備時には投球を自在にコントロールできるのはもちろん、守備のシフトを変更したり、守備陣を動かしてボールをキャッチすることもできる。上達すれば、守備をたくみに操ることによって得点の少ない締まった試合も。



➡ポケットのシフトによって守備シフトを変えることができれば効率がいい

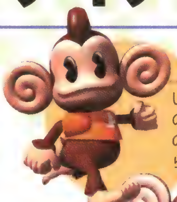


⬅慣れてくれば守備を自分で動かしてボールをキャッチすることもできる

ストーリーモード活躍するで アイアイたちを誌上封切りロードショウ!!

今回は、これまであまりみられなかったストーリーモードの間に挿入されるムービーシーンを特別公開。前作はひたすらステージをクリアしていくだけだったけど、ストーリー性が加わることでアイアイたちが表情豊かに動き回ってくれるのだ。

新たなキャラとして登場するマッドヒヒ博士に奪われた島のバナナを取り戻すため、4匹で力を合わせて不思議な空間に乗り込むのだ!!



アイアイ
いつもバナナのことを考えのほほんと暮らしていた



ゴンゴン
トレーニングを欠かさない力持ち。ちょっと暴れん坊



ミーミー
アイアイのことが好きなしっかり者。おしゃれ好き



ベイビー
じつは未来からやってきたアイアイとミーミーの子供



⬅ストーリーモードはメインゲームのひとつ。とにかく転がって、ステージから落ちないようゴールを目指すのだ

ワールド1

おサルが平和に暮らすジャングル島に現れたマッドヒヒ博士は、島のバナナを根こそぎ奪ってしまう。バナナを取り返す旅に出よう!!





ワールド2

マッドヒヒ博士が島を爆発させるために爆弾を火山の中に設置してしまった。おサルたちが力をあわせ、火山の中に乗り込むのだ

ワールド3

爆弾をみごとに解除することができたアイアイたち。海に逃げ込んだマッドヒヒ博士たちを追って、今度は深い海の底へ・・・



新たに参戦が判明した4人の超人たち

本作はアニメやコミックスで人気の「キン肉マンII世」が原作の格闘アクション。「キン肉マンII世」に登場する新世代超人だけでなく、「キン肉マン」に登場した現役時代の伝説超人も参戦し、夢のカードが楽しめる。今回は新たに参戦が判明した、ボーン・コールド、ハンゾウ、ザ・ニンジャ、キン骨マンの4人の超人を紹介。いずれ劣らぬ強豪超人揃いだ。



⬆これらの隠しキャラは、ある条件を満たすことで出現し、使用できるようになる



⬆隠しキャラ同士によるタッグ。特定の超人でタッグを組ませると特定のタッグ名になる

宇宙一の殺し屋 ボーン・コールド 新世代超人



キン骨マンの息子で、悪行超人集団ノーリスペクトの1人。正義超人に恨みを持つ悪行超人たちから依頼を受けて、暗殺を行なう殺し屋だ。



⬆必殺投げ、3Dクラッシュが炸裂!

隠しキャラオリジナルのタッグコンビネーションも登場!



➡ボーン・コールドとキン骨マンのタッグコンビネーション

必殺奥技 シューティングアロー



➡普段は腰に挿している刃を持ち、その手を敵の心臓目がけて発射する必殺奥技だ

キン肉マンII世 second generations 新世代超人VS伝説超人

発売直前!! 登場超人とゲームシステムを総チェック!

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	キン肉マンII世 新世代超人VS伝説超人	ジャンル	格闘アクション
発売元	バンダイ	プレイ人数	1〜4人
発売日	11月22日	メモリーカード	2ブロック
価格	6800円		

新世代超人

キン肉マンら伝説超人たちの戦いから28年の歳月を経て、再びよみがえった悪行超人たちから地球や人間を守るために戦うニューヒーローたちだ。

キン肉万太郎



伝説超人キン肉スグルの息子。偉大な格闘家である父の血を受け継ぎ、地球を悪行超人たちの手から守るために戦いを繰り広げる。

テリー・ザ・キッド



伝説超人テリーマンの息子で、万太郎とは良きライバル関係にある。父親譲りのテキサスファイトを得意としている。

セイウチン



万太郎たち新世代超人に格闘技を教えたヘラクレス・ファクトリーの一期生。一期生の中でもかなりの実力者だが、本番に弱い。



⬅次代を担う若き超人たち。秘めた実力を存分に発揮させよう

マッスルミレニアム



スピニング・トゥホールド



アイスロックドライバー



敵の顔を狩る残虐忍者 ハンゾウ 新世代超人



ボーン・コールドと同じ、悪行超人集団ノーリスペクトの1人で、ハンゾウ流忍法の使い手。倒した相手の顔の皮を剥いで収集するという凶悪な超人だ。



←右手を変化させた刀、妖腕刀で対戦相手の顔の皮を剥ぐ必殺技「御顔頂戴」が決まった



➡ハンゾウの必殺奥技は、身体の各部位を決めて、マットに落ちる「釣鐘割り」だ

伝説超人 キン骨マン 自称キン肉マンのライバル



キン肉マンをライバル視し何かとキン肉マンに邪魔をしかけてきた怪人。キン肉マンに勝てない腹いせに、息子ボーン・コールドをいじめたせいでボーンは悪行超人に。



←原作では戦うシーンが少なかったキン骨マンだが、リングの上では華麗に（？）戦うぞ



➡キン骨マンの必殺奥技は、どこからともなく取り出したライフルで対戦相手の隙をついて狙撃するというもの。少々、反則気味な感じのする必殺奥技だ



フェイバリットホールド
必殺奥技
シューティング・ライフル

←ライフルより発射された弾丸が対戦相手の左足を射抜く！ 撃たれた相手は左足を押さえてうずくまるぞ

伝説超人 ザ・ニンジャ 多彩な忍術の使い手



元は悪魔超人だったが、後に正義の心に目覚め正義超人となる。一瞬のうちに相手と攻守が入れ替わる順逆自在の術など、多彩な忍術を使う。



←攻撃を仕掛けてきた相手と攻守が入れ替わる、必殺技「順逆自在の術」。受けたダメージも相手のものとなる



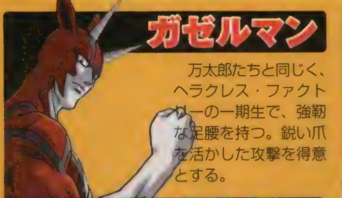
フェイバリットホールド
必殺奥技
忍法クモ糸縛り

←リングのロープを使って相手の自由を奪う必殺奥技。この後は、敵の頭に強烈な蹴りを決める

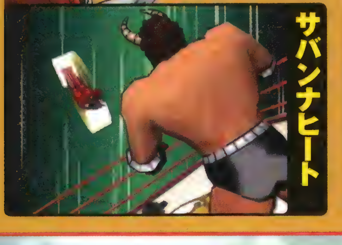
最強の“キン肉”ゲーが遂に登場！ by岡ちゃんねる

本作の開発は『バーチャルプロレス』シリーズで、プロレスファンをうならせたアキが担当しているので格闘アクションとしての完成度の高さは折り紙付き。また、観客の中にあのプリプリマンがいるなど原作のファンが思わずニヤリとしてしまう遊び心も満載。格闘ゲームファン、原作ファンの両者が満足できる“キン肉”ゲーの決定版ですよ。

ガゼルマン



万太郎たちと同じく、ヘラクレス・ファクトリーの一期生で、強靭な足腰を持つ。鋭い爪を活かした攻撃を得意とする。



サバンナヒート

ケビンマスク



伝説超人ロビンマスクの息子。厳格な家風を嫌って家を飛び出し、一時は悪行超人たちが集うデーモン・プラントに入門する。



OLAP

ジェイド



ヘラクレス・ファクトリーの二期生で、伝説超人ブロッケンJr.の弟子でもある。師の技であるベルリンの赤い雨を習得する。



ビーフケーキハマー

チェックメイト



デーモン・プラントでサンシャインに格闘マシーンとして育てられた悪行超人だったが、万太郎との戦いを通じ正義に目覚める。



リベンジ・ザ・ナイトメア

5つのモードで楽しめる超人バトル

本作には、さまざまな条件での対戦プレイが可能なVSモードやトーナメントモード、1人でじっくりプレイできるストーリーモードなど5つのモードを搭載。さまざまなモードで超人バトルが楽しめるのだ。

隠しキャラのストーリーも楽しめる　ストーリーモード

オリジナルの物語が展開するストーリーモード。モード開始時に選んだ超人によって、目的の異なる物語が楽しめる。なお、このモードには前ページで紹介した4人の隠しキャラ用のストーリーも用意されているのだ。



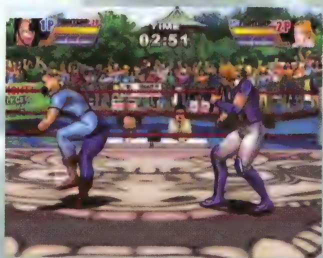
↑新世代超人たちがタイムマシンに乗り、伝説超人の現役時代に来たところから物語は始まる



↑現役時代のロビン対ケビンの親子対決がストーリーモードで実現!? 勝つのはどっちだ？

様々な試合形式で戦える　VSモード

1人から4人までが同時にプレイできるVSモードでは、1対1での「シングル戦」、2対2での「タッグ戦」、3人から4人の超人が同じリングで入り乱れて戦う「バトルロイヤル」の3種類の試合形式でプレイできる。また、コンピュータ同士の試合の観戦も可能だ。



←1対1のガチンコ勝負。セコンドの有無も選ぶことができるのだ



↑2対2でのタッグ戦。タッグパートナーとの連携が勝利のカギとなるぞ



↑最大4人までのバトルロイヤル。最後にリングに立っていたプレイヤーが勝者となる

最大16人で遊べる　トーナメントモード

1人から最大16人までが参戦可能なトーナメント形式でのバトルモード。シングルでの戦いとなる「超人オリンピック」とタッグでの戦いとなる「タッグトーナメント」の2種類から選択することが可能だ。



←タッグ戦の舞台はトーナメントマウンテンだ

オリジナル超人で乱入だ！　超人募集モード

頭、胴体、腕、足の4つのパーツを自由に組み合わせることでプレイヤーだけのオリジナル超人が作れるモード。超人プロフィールを決めるさいに選択する性格や部類などによって、強さや超人タイプなどが変化する。なお、このモードで作った超人はVSモードやトーナメントモードで使用することができるのだ。



←納得いく超人ができたら採用ハンコを押して決定だ



↑必殺奥技には3つまでの単語を組み合わせて自由に名前をつけることができるのだ

めざせフルコンプ！　キン消しモード

ガシャポンで遊んで、400体以上あるキン消しを集めていくモード。ガシャポンで遊ぶには、試合中に手に入る「KINメダル」が必要だ。また、各キン消しの解説は原作者である、ゆでたまご先生が監修しているのだ。



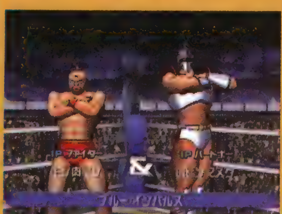
↑キン消しモードでは、発売されたすべてのキン消しが収録されており、資料的価値も高い



↑各キン消しには詳細な解説がつく。全部集めれば、膨大な超人知識が身に付けられるぞ

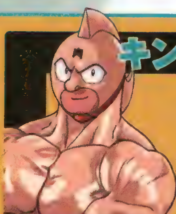
伝説超人

悪行超人たちの魔の手から地球の危機を何度も救ってきた歴戦の勇者たち。もはや伝説となった彼らが現役時代の姿とパワーで登場する。



←キン肉マンとロビンマスクの名コンビがここに復活だ

キン肉スグル



長きに渡り悪行超人たちの手から地球を守った正義超人。悪行超人たちとの戦いに終止符を打った後は、キン肉星の王位を継いだ。



風林火山

テリーマン



キン肉マンの無二の親友で、過去に2回タッグを組んだこともある。テキサス仕込みの荒々しいファイトスタイルが特徴だ。



カーフブランディング

ラーメンマン



かつては残虐超人だったが、キン肉マンとの戦いを通じ正義超人に。猛者揃いの伝説超人たちの中でも、屈指のテクニシャンだ。



レッグラリアート

超人パワーを貯めて必殺奥技で勝負を決める

試合中にはパンチやキックなどの打撃や投げによる攻撃のほかに、強力な必殺技での攻撃も可能。必殺技には3段階のレベルがあり、レベル数に応じた超人パワーを消費することでさまざまな必殺技が繰り出せる。なお、必殺技の発動に必要な超人パワーは、さまざまなアクションを行なうことで増減するほか、パートナーによるパワースルーやミート君が投げるミート玉などのアイテムなどでも増減するのだ。



⬆試合中は、ときおりリングサイドにミート君が登場、ミート玉をリングに投げ入れてくれる



⬆投げ入れられたミート玉を取ると超人パワーが一気に最大になる。必ず取りたいアイテムだ

LV1　必殺打撃



⬆キン肉マンの強力な必殺打撃"火事場のメガトン・パンチ"が炸裂！

LV2　必殺投げ



⬆キン肉ドライバーが炸裂！　必殺投げは相手をつかんだ方向によって技が変化することも

LV3　必殺奥技

マッスルスパーク



⬅キン肉王家に伝わる3つの必殺技の1つ。対戦相手のすべての関節を壊し、骨を砕く、キン肉マンの数ある必殺技の中でも最強の威力を誇る必殺奥技だ

タッグ戦ではさらに強力な必殺奥技も

タッグ戦では、タッグを組む2人の超人の超人パワーが最大のときにコマンドを入力することで、必殺奥技以上の破壊力を持つタッグコンビネーションを発動することができる。入力のタイミングはシビアだが、チャンスを逃がさずに発動できれば試合を有利に進められる。なお、タッグコンビネーションはタッグを組んだ超人の組み合わせでさまざまに変化するのだ。



2人の超人パワーゲージが最大まで貯まったら

⬅リング上のファイターとリング外にいるタッグパートナーの2人の超人パワーゲージには常に注目。最大になったらすかさずコマンドを入力だ！

タッグコンビネーション発動！



⬆入力に成功すると、タッグコンビネーションが発動しカットインが挿入される



⬆2人で敵タッグに向かってダッシュしていき



磁気嵐クラッシュ炸裂！

⬅ブロッケンJr.とザ・ニンジャのタッグコンビネーションは、それぞれが抱えた対戦相手同士の脳天をぶつける、磁気嵐クラッシュだ

バッファローマン



キン肉マンとの戦いを通じ、正義の心に目覚めた元悪魔超人。1000万パワーを誇り、パワーを活かした強力な攻撃が身上だ。



バッファローBOMB

ロビンマスク



超人オリンピックでチャンピオンに輝いたこともある、誇り高き正義超人。キン肉マンたちとともに悪行超人たちと戦った。



逆タワーブリッジ

ブロッケンJr.



父ブロッケンマンのもと、厳しい修行を経て人間から超人になる。悪魔超人のころのザ・ニンジャを破ったこともある実力者だ。

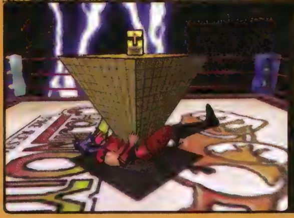


ハンブルグの黒い霧

サンシャイン



悪魔超人としてキン肉マンたちと戦うが敗北。敗れた後は、悪魔超人魂を次代に引き継ぐためにデーモン・プラントを創立した。



魔界地獄巡り

ゼルダの伝説 風のタクト

出る、出る、出る、出る、ついに出る!

発売まで あと37日



ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ゼルダの伝説　風のタクト
発売元	任天堂
発売日	12月13日
価　格	6800円
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用（2人協力プレイ可能※）
メモリーカード	ブロック数未定
備　考	GC-GBAケーブル対応

※2人プレイの場合、GBAとGC-GBAケーブルが別途必要です





1986
『ゼルダの伝説』
●ファミリーコンピュータ



1987
『The Legend of ZELDA
リンクの冒険』
●FCディスクシステム



1991
『ゼルダの伝説　神々のトライフォース』
●スーパーファミコン



1993
『ゼルダの伝説　夢を見る島』
●ゲームボーイ

（98年に『夢を見る島DX』（GBカラー版）でリメイク版発売



1998
『ゼルダの伝説　時のオカリナ』
●NINTENDO 64



2000
『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』
●NINTENDO 64





2001
『ゼルダの伝説　ふしぎの木の実』
【大地の章】【時空の章】
●ゲームボーイカラー

そして2002年12月13日
新たな『ゼル伝』の歴史が誕生！

今度の『ゼル伝』はココがスゴイ!!

ここがスゴイ! ここが楽しい! だからやっぱり遊んでみたい!!

『ゼル伝』というと、発売延期が当たり前（笑）のような感覚がある。でも今度の『ゼル伝』は、本当に後ひと月ちょっとの、12月13日に遊べてしまうのだ。今回は、本誌で紹介できる新着画像はまったくないけれど、今まで紹介してきた画面写真を見ながら、じわじわと迫ってくる発売日に向けて、高鳴る胸をもっともっと高鳴らせちゃいましょう。あんまりにも高鳴りすぎて、胸が張り裂けちゃったとしても保証はしませんのであしからず。リアル系のリンクを期待していてちょっとガッカリしている人だって、これを読めばワクワクしちゃうはず!



↑風を感じる『ゼル伝』なんてこれが初めて!



↑キャラクターの動きやグラフィックは最高！



やっぱり欲しくなるPoint ①

ファンタジックなグラフィック

リンクがかわいくなった。確かにそうだけれど、注目すべきはそこではない。光と影の微妙な効果、モクモクとモワモワとした煙、うち寄せる波、そよぐ風。実際に動画を目にすれば、それらすべてが新しい『ゼル伝』を演出するためのグラフィックであることに驚きを覚えるだろう。



↑まるでアニメを見ているかのようなグラフィック。今までにはない演出が楽しめる



↑木箱を動かしたり、リンクが走ったりすると煙が立ち上がる。この質感がたまらないのだ



やっぱり欲しくなるPoint ②

リンクの豊かな表情

今までのシリーズでは、リンクはあまり感情を表に出さないキャラクターだった。今度のリンクは、小さな体で目一杯の感情を表現してくれるのだ。





↑クリクリとした大きな目になったことで、豊かな感情表現をしてくれるようになったのだ



↑ここまでキャラクターの感情を感じられるゲームは今までになかった、と断言できる

やっぱり欲しくなるPoint③
リンクの妹、アリル登場

なんとアリルという名の妹が登場する。リンクの家族が登場するのは、今回が初めてのこと。勇者、というよりはお兄ちゃんという感じがして、今までにはない親近感がある。どんな物語が展開するのか、非常に楽しみだ。



↑リンクの後ろに立っているのが妹のアリル。とても可愛らしいキャラクターなのだ

やっぱり欲しくなるPoint④
GBアドバンスとの連動

キューブならではの試み、GBアドバンスと連動させて2人協力プレイが可能。『時のオカリナ』以来の人気キャラであるチンクルがGBAに登場して、キューブ側のリンクの冒険を助けてくれるというシステムなのだ。



↑専用ケーブルでGBアドバンスと接続すると、チンクルを呼び出すことができるのだ



↑こちらはGBアドバンスの画面。チンクルとマップが表示されている。GBAを接続した時にだけ使える、アイテムのアイコンも見える



↑GBアドバンスのチンクルが「チンクルボム」を使ったところ。画面上の方に、白い爆煙が上がっているのが見える


↑チンクルボムを使ったときのGC側の画面。ボムのおかげで壁が壊れて新たな道が現れた!

やっぱり欲しくなるPoint⑤
『ゼル伝』らしい特有のゲーム性。そして「風」!

『ゼル伝』と言えば、特有の謎解きとアクションが特徴のゲームだ。もちろん本作も「これがゼルダだよ!」と思わずうなってしまうようなゲーム性に満ちているはずだ。そして最も注目したいのが、サブタイトルにもなっている「風のタクト」。あくまでも想像でしかないが、おそらく風を操ることができるタクト（オーケストラの指揮者が持っている指揮棒）が登場するのだろう。そして、そのタクトを振りかざして風を操りながら、物語を進めていくのではないだろうか。その時の操作感覚、きっと楽しいに違いない。



↑風を受けながらヨットを操るリンク。風の向きを考えて、帆を操作することで海の上をスイスイと進んでいく。かつてエポナに乗って乗馬の楽しさを疑似体験したような感覚なのかもしれない

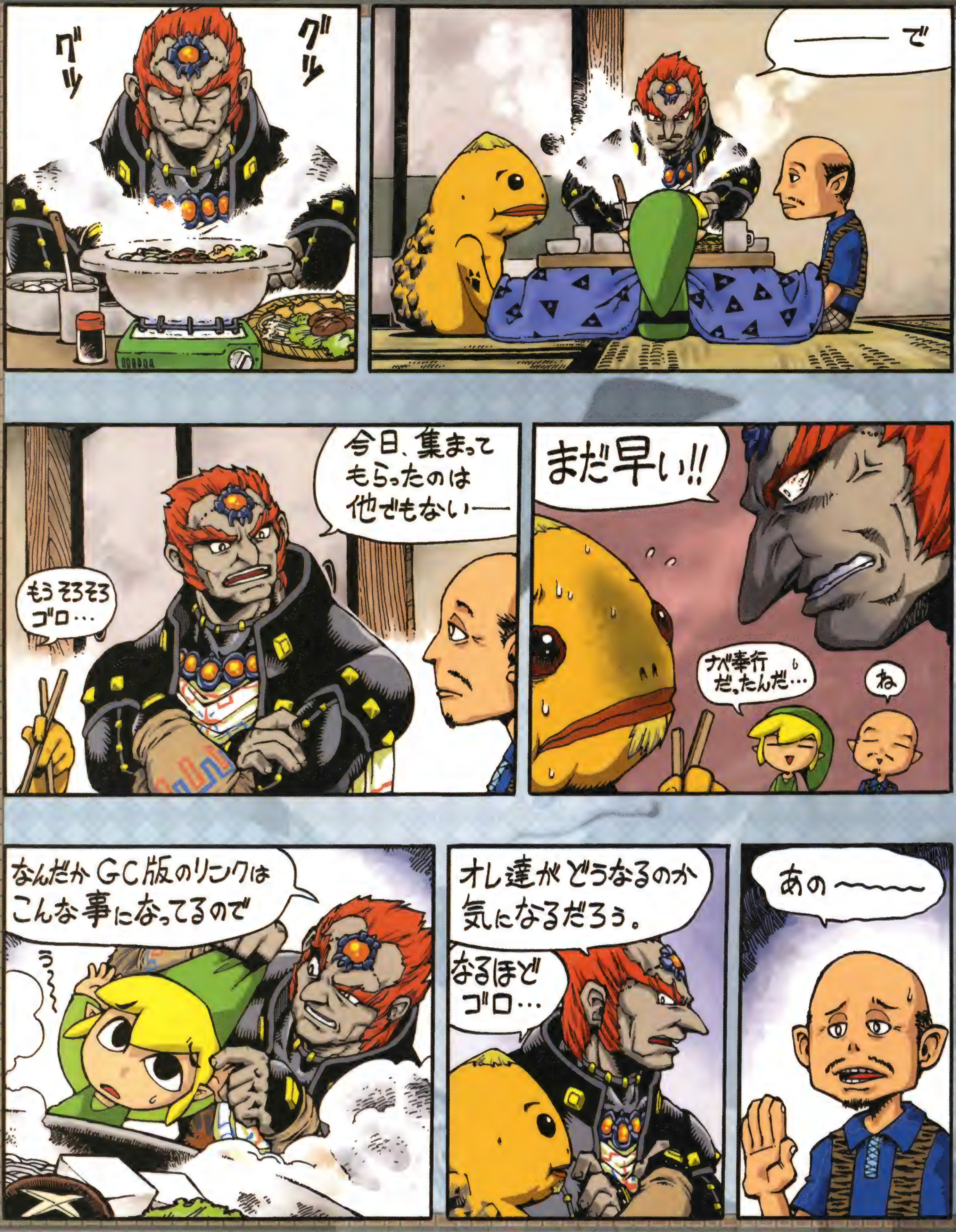

↑今までのシリーズにおけるニワトリ的な存在?なんだかかわいいコブタがたくさん登場する


↑不思議な生き物の登場や、独特の謎解き。いわゆる『ゼル伝』的な仕掛けはもちろんある


↑もちろん剣を使ったアクションも健在。この戦闘シーンの気持ちよさも、『ゼル伝』らしい

NEXT...
次のページでは中植せんせが送る『ゼル伝』が待ちきれないぜマンガをお送りします!

●唐突に始まった、中植せんせの『ゼル伝』が待ちきれないぜマンガ。あれはどうなるんだろう？とか、あのキャラは登場するんだろうか？とか、もし登場するのならいったいどんな姿になっ↗





てるんだろう？とか。発売を間近に控えて、あーでもない、こーでもないと考えをめぐらせるのも楽しいものです。アナタの期待の言葉を、アンケートハガキに書いて教えてください！

映画公開と同じ日にゲームで登場!!



ハリー・ポッターと秘密の部屋

ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	ハリー・ポッターと秘密の部屋	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	プレイ人数	1～2人用
発売日	11月23日	備考	GC-GBAケーブル対応
価格	6800円	メモリーカード	4ブロック使用

大ベストセラー小説の世界が体感できるアドベンチャー

あの超人気小説『ハリー・ポッターと秘密の部屋』がGCに登場! プレイヤーは主人公・ハリーとなって魔法の世界を冒険し、ホグワーツ魔術学校の「秘密の部屋」に関わる事件の謎を解明するのだ。原作に沿ったストーリー展開やおなじみの登場人物たちなど、ファンなら見逃せない要素が満載だ。



←基本は3Dフィールドを冒険するアクションアドベンチャーだ

オープニング・ムービーはまるで映画の予告編!



↓様々な名場面が美しい映像で展開されるオープニング・ムービーはまさに必見。表情も動きもリアルな、ハリーとその仲間たちが大活躍!これから始まる冒険の数々が想像できて、ワクワクさせられること間違いなしだぞ



原作の小説「ハリー・ポッター」とは?

イギリスの女流作家、J.K.ローリングが著した世界で1億6000万部の大ベストセラーシリーズ。最新作である第四巻『ハリー・ポッターと炎のゴブレット』もつい最近発売され、爆発的なヒットを記録している。

表情豊かな登場キャラクタたち

物語に登場するキャラクタは表情も動きもリアル。特に会話シーンにおける表情の豊かさは魅力的だ。ここでは原作でも活躍する主要キャラクタの一部を紹介していこう。

主人公の魔法学校2年生 ハリー・ポッター



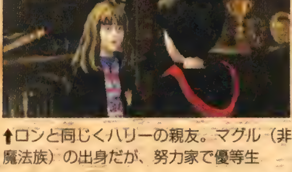
➡シリーズ通しての主人公。優秀な魔法使いの両親から生まれ、邪悪な力と闘う運命を持っている

ハリーの親友 ロン



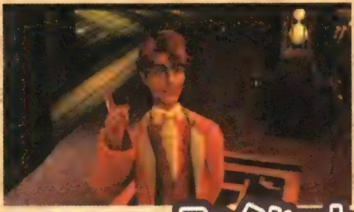
↑ハリーが初めてホグワーツに来たころからの友だち。7人兄妹の全員が魔法使いだ

クラスの秀才 ハーマイオニー



↑ロンと同じくハリーの親友。マグル(非魔法族)の出身だが、努力家で優等生

人気作家で新任教師 ロックハート



←ハンサムでファンも多い人気作家。学校では「闇の魔術に対する防衛術」の授業を担当

森の番人の大男 ハグリッド



←お人よしで気の優しい大男だが、今回の「秘密の部屋」の事件で疑われてしまう…

ハリーをライバル視する親子 ドラコ&マルフォイ氏



↑何かとハリーを目の敵にするドラコと、その父親のマルフォイ氏。家柄のいい魔法使い一族の出身で、強いエリート意識を持っている

セリフは全てフルボイス!

本作では主人公のハリーや仲間たちはもちろん、町の住民や学校の生徒、ナレーションも含めた全ての登場人物がフルボイスでしゃべりまくるのだ。オプションで字幕の表示などを切り替えることも可能だぞ。

原作の雰囲気をそのままに再現された世界

本作の魅力のひとつは、美しいグラフィックで構成されたフィールド画面。原作小説に登場する「ダイアゴン横丁」や「ホグワーツ魔術学校」などが、細かいディテールとともに雰囲気バッチリで再現されているのだ。フルポリゴンで表現されたフィールドは、カメラ視点を変えて自由に見渡すことが可能。また「庭小人駆除」や「クィディッチ」といった原作の名場面を、ミニゲームで再現しているところも特徴のひとつ。ハリーと一緒に冒険することによって、原作の世界を思う存分に体感することができるのだ。

「隠れ穴」で庭小人退治

ホグワーツ魔術学校の2年生になったハリーが学校に戻るため、まず最初に訪れることになるのが、親友のロンの実家「隠れ穴」だ。ここでハリーたちはロンの母親、ウィーズリー夫人から「庭小人の駆除」を頼まれることになる。ロンの双子の兄弟、フレッドとジョージのアドバイスを受けながら、庭小人たちを退治しよう。



↑空飛ぶ車に乗って「隠れ穴」に到着したハリーたち



↑まずは「フリペンド」で庭小人を気絶させるのだ



←気絶して倒れた庭小人をつかみ、ぐるぐる回転させて勢いをつけてから思いっきり放り投げる！ 新記録が出るといいことが？

「ダイアゴン横丁」でお買い物

魔法使いが集まる商店街「ダイアゴン横丁」。いろいろなお店で学校で必要なものを買い集めよう。また、ここではストーリーに関わる様々な人たちとも出会うことができるぞ。



←人でにぎわうダイアゴン横丁。魔法の薬や本、ペットを取り扱うお店などがある



←魔法の教科書を取り揃えていお店、「フローリシュ・アンド・ブロッツ書店」。この店で行われるサイン会で、売れっ子作家のロックハートと初めて会うことになる



➡ハリーのペットのフクロウ、ヘドウィグと再開することができる。困ったときにヘドウィグを呼べば手助けしてくれるらしい



←魔法使いが集まるパブ「漏れ鍋」。ハグリッドがよくこのお店を訪れている

「暴れ柳」との戦い

空飛ぶ車でホグワーツに到着したハリーとロンだったが、校庭に生える巨大な「暴れ柳」にロンが捕まってしまった！ 迷路のような柳の周辺を抜けて、ロンの元へ急ごう。



↑暴れ柳の枝の上を渡るハリー



←とにかく巨大な暴れ柳。根っこや枝を振り回して、近づくものを攻撃してくるぞ。ヘドウィグの力を借りながら、頑張ってロンを救出しよう

謎と冒険に満ちた「ホグワーツ魔術学校」

ハリーたちの通う「ホグワーツ魔術学校」。寮や教室、図書館や競技場など、いろいろな施設があるぞ。また、学校のどこかに封印された「秘密の部屋」があるらしいのだが……いったいどこに？

グリフィンドール談話室



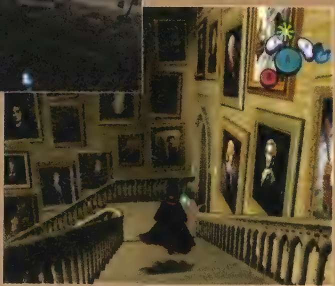
←ハリーたちが生活する寮の談話室。合言葉を言わないと中に入ることができない



図書館

←本がひとりでに空を舞う、不思議な図書館。重要な本が集められた「禁書の棚」もあるらしい

大階段



➡たくさんの肖像画が並ぶ階段。ときどき不気味な声が聞こえてくることも…

クィディッチ競技場



↑魔法界で人気のスポーツ「クィディッチ」も遊べるのだ！

ハリーの多彩なアクションを使って戦闘と謎解き

ゲームの目的は、ホグワーツ魔術学校にある「秘密の部屋」にまつわる事件を解決すること。そのためにはハリーの魔法を中心とした様々なアクションを使って目の前に立ちふさがる敵と戦ったり、情報やアイテムを入手しなければならないぞ。



ハリーの体力 無くなると少し前からやり直しになる

ターゲットロック Lトリガーで相手をロック。呪文が当たりやすくなるぞ

敵の体力

動作ボタン1つで様々な行動がとれる

ハリーの操作にはA、B、X、Yの4つのボタンを使う。このうちB、X、Yボタンには自分で好きな魔法やアイテムをセットでき、押すだけで使うことができるぞ。またAボタンは状況に応じて様々な動作ができるボタン。その動作のうち代表的なものをいくつか紹介しよう。

調べる



←宝箱や戸棚など、なにか入っていそうな物はAボタンで「調べる」ことができる。中にアイテムがあれば自動的に入手

物を投げる



←物をつかむのも、投げるのも同じAボタン。邪魔なものを放り投げて道を作ることができる

忍び歩き



←細い隙間や崖を通ったり、人に見つからないようこっそり進む必要があるときは、はりつくことができるようになる

原作の呪文やアイテムも登場

ハリーの冒険を手助けしてくれる呪文やアイテムの多くは、原作に登場しているものが元となっているのだ。冒険の途中では、これらを状況に応じてうまく使いこなさなければ進めない場面もたくさんあるぞ。

呪文 魔術学校でいろいろ習得しよう

フリペンド



↓遠くのものに衝撃を与える呪文。溜め打ちすることも可能



ルーモア



➡杖の先に光を灯す呪文。隠された通路を発見できるぞ

エクスペリアームズ

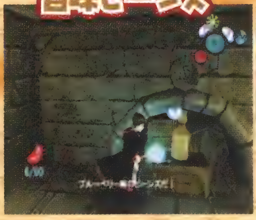


←武装解除の呪文。相手の攻撃魔法を跳ね返す攻防一体の魔法だ

アイテム 魔法世界にしかない不思議な道具たち

動作ボタンにセットして使うものや、取るだけで効果を発揮するものなど様々な種類がある。

百味ビーンズ



←たくさん集めるとアイテムと交換できるお菓子

ニンバス2000



↑魔法のほうき。自由に空を飛ぶことができる

蛙チョコレート



↑本物のカエルのようにピョンピョン跳ね回るチョコレート。食べると体力が回復する

魔法使いのカード



↑有名な魔法使いのプロフィールが記されている。10枚集めるごとにスタミナがアップ

GBA版と接続すると新しいステージが登場するぞ

右のページで紹介しているGBA版『ハリー・ポッターと秘密の部屋』とリンクすることにより、お互いのソフトに新しいステージが出現する。GC版では「グリンゴッツ」、GBA版では「秘密のエリア」がプレイできるのだ。



←GBA版で特定の「魔法使いのカード」を全て集めると、グリンゴッツへの道が開ける



←ここがグリンゴッツ。どんな冒険が待っているのだろう?

GC版とは別内容のGBA版も同時発売！



ハリー・ポッターと秘密の部屋

GBアドバンス			
タイトル	ハリー・ポッターと秘密の部屋	ジャンル	アクション
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウエア	プレイ人数	1人用
発売日	11月23日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	4800円		

4機種で同時発売されるゲーム版『ハリー・ポッターと秘密の部屋』。今回はGC版と同時発売されるGBA版も合わせて紹介。

アクション満載で繰り広げられる「秘密の部屋」を巡る冒険

GBA版『ハリー・ポッターと秘密の部屋』は、GC版とはまったく別のゲームシステム。様々な謎を解きつつ「秘密の部屋」の伝説に迫る、という原作に沿ったストーリーは同じだが、難しい謎解きよりはアクション要素を強めた、誰でも気軽に楽しめる内容になっている。


↑ハリーの親友・ロンと、その母親のウィーズリー夫人。緻密に描かれたグラフィックに注目

美しいオープニング画像はGBA版でも健在


↑ダイアゴン横町で迷子になってしまったハリー。これからどうなる？

様々な呪文を駆使して道を切り開け

ハリーの冒険を手助けしてくれるのは、やっぱり呪文。GBA版だけに登場する呪文も。

W・レヴィオーサ


↑ものを空中に浮かべる呪文。重たいブロックなどを移動させられるぞ

アヴィフォース


←なんの変哲もない岩に向かって呪文を唱えると…

←なんと、岩が鳥に変身して、アイテムが現れた。岩だけでなく石像なども変身させられる

魔法の世界は仕掛けがいっぱい

GBA版でハリーが冒険する舞台も、ダイアゴン横丁やホグワーツ魔術学校など、原作でお馴染みの世界。だけど魔法の世界は謎や危険でいっぱい。隠された秘密の扉や宝箱、仕掛けられた様々なワナなどの試練がハリーの前に立ちふさがるのだ。これらの仕掛けを解くためには、ジャンプや忍び歩きなどのアクションや、数々の呪文やアイテムを使いこなさなければならない。

グリンゴッツ銀行


↑小鬼が運営する秘密の地下銀行。物語の序盤で訪れることになるぞ

ホグワーツ娯楽室


←ビーンズ集めのゲームを楽しむことができる

魔法動物ペットショップ


↑ダイアゴン横丁にあるペットショップ。中には危険な動物もいるらしい。意地悪な店主に見つからないよう忍び込むのだ

ホグワーツの地下牢


←侵入者を阻むワナがたくさん仕掛けられている。ホグワーツ魔法学校の中でも特に危険なところだ。奥には何があるのか？

ハリーの行く手を阻む怪物たち

魔法世界にはいろんな動物や魔物も存在するが、中にはハリーを見つけると襲い掛かってくる、危険なやつらもいる。「秘密の部屋」の謎を解くためには、これらの敵との戦いは避けられないぞ。今回はその中から4体を紹介しよう。

ファイアクラブ


↑炎を吐いて攻撃してくるカメのような姿の敵。グリンゴッツ銀行の奥深くには、ハリーの何倍もあるような巨大なヤツも！

トロール


←学校内に進入してきた、緑色の巨人モンスター。動きはにぶく、頭もあまりよくないが、こん棒を振り回して攻撃してくる

ピーブス



↑ホグワーツに住み着く、いたずら好きのポルターガイスト。何度もハリーの前に現れては邪魔をしてくるぞ

アラゴグ



↑「禁じられた森」の中に住む、年老いた盲目の巨大グモ。恐ろしい姿だが、森の番人のハグリッドとは友達らしい。戦うことになるのだろうか？

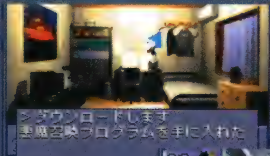
10年の歳月を経て、『真・女神転生』の原点がGBAに降臨!

真・女神転生

GBアドバンス	
タイトル	真・女神転生
発売元	アトラス
発売日	2003年
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人
備考	GBAケーブル対応

STORY

主人公（ザ・ヒーロー）は母親と2人で吉祥寺に暮らす普通の少年だった。ある日、不思議な夢を見て目覚めた主人公のもとに、悪魔との交信ができるプログラムがメールで送られてくる。時を同じくして井の頭公園で殺人事件が発生し、街は警察によって封鎖される。ただならぬ雰囲気が漂う中、あちこちに悪魔が出没する異常な世界へと変貌を遂げていく街。そして「悪魔召喚プログラム」により、悪魔とのコミュニケーション能力を持った主人公も、いやおうなしに事件に巻き込まれていく。そしてある日、東京一帯にミサイルが投下された…。



←「悪魔召喚プログラム」の入手をきっかけに、主人公の周辺でさまざまな事件が発生。平和な生活は、大きく変化していくことに



➡建物の中に入ると3Dダンジョンになる。とはいえオートマッピングを入手すれば、いつでも参照できるので迷う心配はない



⬆ミサイルの炎によって焼き払われた東京一帯。かつての繁栄の面影はなく、悪魔の巣窟と化してしまっている。この荒廃した世界で、どんな運命が待っているのだろうか？

秩序と混沌─そして中立 世界に渦巻く3つの思想

主人公が進んでゆく世界には、LAW（秩序）とCHAOS（混沌）そしてNEUTRAL（中立）という3つの思想が存在している。主人公は、ゲーム中で選択した行動によって、3つの属性うちのどれかに変化していき、それによってその後のストーリー展開が変わっていくのだ。また、属性は仲間にできる悪魔（仲魔）の種類にも影響を与える。

LAW ～秩序～

「秩序」を守るためなら、いかなる犠牲でも払う信念に満ちた思想。世界を秩序で支配することによって安定させることを望んでいる。階級を重要視しており、上位階級の者からの命令に疑問を持つことを許さない。



ロウヒーロー

主人公と共に戦う仲間の1人。心優しく、仲間のためには自分を犠牲にすることもためらわない。主人公の幼なじみの少女と付き合っていたが、彼女が行方不明になったので探している。



主人公(ザ・ヒーロー)

東京・吉祥寺に住む少年。幼いころに父親を亡くし、現在は母親と二人暮らし。普通の高校生だったが、悪魔召喚プログラムを入手したときから彼の運命は大きく変わる。

NEUTRAL ～中立～

LAWのように秩序に縛られることがなく、CHAOSのように感情のままにふるまうこともない、バランスの取れた中立的な思想。もっとも柔軟な考え方だが、主人公の友であるロウヒーローやカオスヒーローには理解されない思想である。



ヒロイン

主人公が見た、不思議な夢の中に現れた女性。主人公のパートナーとして、時には離れ離れになりながらも、最後まで運命を共にすることになる。



カオスヒーロー

ロウヒーローと同じく、主人公と共に行動する友の1人。自己中心的で、他人とのコミュニケーションが上手くない。オザワという男に復讐を果たすため、強い力を求めている。

CHAOS ～混沌～

理性よりも感情を重視する思想。あるがままに生きて争い、生と死を繰り返していくことが正しいことだと考えている。規律と理性を重んじるLAW勢力の思想とは真っ向から対立しており、互いに激しく争っている。

悪魔との出会いが主人公たちに何をもたらす？

この世界の中で、いたるところに出没する悪魔たち。主人公たちは彼らと戦い、経験を積むことで成長していく。しかし、この世界の悪魔たちのすべてが敵となるわけではない。こちらの行動次第では、手強い彼らを仲魔に引き込むこともできるのだ。戦闘という強硬手段と、会話＆交渉という平和的な手段を使い分け、危険な世界を生き抜いていこう。

ENCOUNT!! —遭遇—

悪魔たちと遭遇したら、まずは種族と名前を確認。そして戦闘を仕掛けるか、会話してみるか、冷静に対応を考えよう。ただし、画面左上に表示された月の状態が満月になっている場合、悪魔たちは興奮状態にある。このときは交渉の余地はないので、戦いでケリをつけるほかない。



↑悪魔との力関係や自分たちのパーティの状態などを考えて、どう対応するか判断しよう

FIGHT!! —戦闘—

戦うことを選んだり、悪魔との交渉が決裂した場合、そのまま戦闘シーンに突入する。主人公たちは武器や魔法を使って戦うが、中には攻撃を跳ね返したり、魔法が効かない敵もいる。悪魔の特徴や弱点を探し、有効な攻撃方法を見つけていくのが戦闘に勝利するコツだ。勝利すれば、経験値やお金、仲魔のエネルギー源となるマグネタイト等を入手できる。



←悪魔の種類によって有効な攻撃は異なるので、いろいろ試そう



←相手を全滅させれば戦闘終了。戦闘を繰り返し、成長していこう

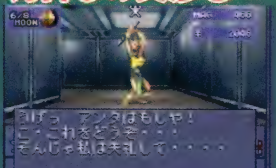
TALK —会話＆交渉—

悪魔に話しかけて会話に応じた場合、交渉がスタートする。悪魔はいろいろと質問してきたり、お金等の金品を要求してくる。機嫌を損ねないように上手く交渉していこう。交渉が成立した悪魔は仲魔としていっしょに戦ってくれるようになる。



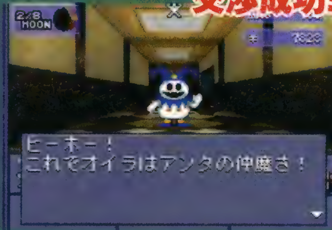
←金品を要求されたときは、手持ちと相談して返事をしよう

力押しの交渉も…



↑相手と力の差があるときは、強く出て脅かすことも有効な方法になる

交渉成功!!



↑交渉で相手を満足させることができれば、仲魔になってくれる。いっしょに戦ってくれるほか、役立つ魔法を使える頼れる仲魔もいるぞ

悪魔合体で強力な仲魔を生み出せ!

邪教の館では、仲魔にした悪魔たちを合体させて新しい悪魔を生み出すことができる。通常では仲魔にできない強大な力を持つ悪魔が誕生することもあるので、どんどん活用していこう。



↑まずは合体の方法を選ぶ。2体の仲魔を合体させる2身合体と、3体の仲魔を合体させる3身合体があるぞ



↑合体方法を選んだら、次は合体させる仲魔を選ぶ。合体後に何が誕生するかは、あらかじめ確認できるので安心だ



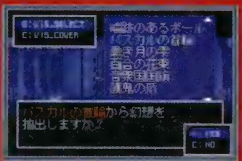
↑合体後の結果が気に入ったら、いよいよ合体スタート。合体させた仲魔たちよりは強い仲魔を誕生させたいところだ

GBA版からの追加要素もたくさんあるぞ!!

本作がスーパーファミコンから、プレイステーションを経てGBアドバンスに移植されるにあたり、新たに4つモード追加された。どれも『真・女神転生』の世界をより深く知り、楽しむために用意されたものばかり。ここではそれらのモードの機能について説明しておこう。また、冒険中にいつでも中断セーブが可能になっているという携帯ゲーム機ならではの機能も、うれしい追加要素だ。

ビジョナリーモード

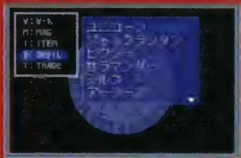
本編では語られなかったキャラクターの謎を、ショートストーリーで解き明かしてくれるモード。



↑ゲーム中に入手したビジョナリーアイテムから幻想を抽出すると、サイドストーリーが明かされる

トレード

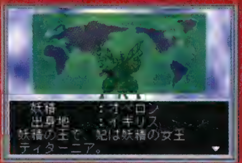
通信ケーブルを使って、それぞれのプレイヤーが所有しているアイテムや悪魔を交換できる。



↑仲魔にしていない悪魔どうしを交換すれば、本編で役立つだけでなく辞典を補完することもできる

悪魔辞典

本編で仲魔にしたことがある悪魔を収録した辞典。すべての悪魔を仲魔にして図鑑を完成させよう。



↑辞典には悪魔の種族や能力のほかに、名前の由来や出身地などの情報も記されていておもしろい

音楽館

ゲーム中に使用されているさまざまなBGMを、自由に選んで楽しむことができるモード。



↑本編のシーンを思い起こしながらハイクオリティなサウンドの数々を楽しもう！



地(ち)に落(お)ちた空賊(くうぞく)バイス ゆすり、たかり、カツアゲの常習犯(じょうしゅうはん)!?

空(そら)の大航海時代(だいこうかいじだい)を生(い)きる空賊(くうぞく)ヴァイスたちに、たくさんの悪行(あくぎょう)の疑惑(ぎわく)が続々浮上(ぞくぞくふじょう)!! その原因(げんいん)はこの偽者(にせもの)たちだったのだ。



⬆正義のニューヒーローにこんな疑惑が…!?

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	エターナルアルカディア レジェンド
発売元	セガ
発売日	12月26日
価格	6800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

エターナルアルカディア レジェンド™

WANTED おたずね者(もの) ヴァイスたちの名を語り、悪事(あくじ)を働(はたら)く謎(なぞ)の3人組(にんぐみ)



⬅不敵な笑いを浮かべる謎の3人組。ヴァイスたちの名を語り、悪事を働いていたのだ

この世界(せかい)では、悪事(あくじ)を働(はたら)き、指名手配(しめいてはい)されているキャラクタはウォンテッド（おたずね者(もの)）と呼(よ)ばれている。この偽者(にせもの)3人組(にんぐみ)もウォンテッドなのだが、見(み)かけだけでなく、その腕(うで)っぷしもなかなかのもの。なんと、ヴァイスの技(わざ)そっくりの技(わざ)まで使(つか)いこなすのだ。



⬅手前が本物のヴァイス。奥にいるのが偽者のバイス。まぎらわしい…



⬆仲間のキャラ、アニタもアイカそっくりの術を使ってくる

必殺(ひっさつ)!! カトラスブギ



⬆曲刀カトラスを使った強力な一撃!! というかこの技はヴァイスのものだったはずだけど…!?



➡じつは本家は「カトラスダンス」。ヴァイスの技をパクった技だったのだ。でも効果は負けず劣らず強力らしい



本物(ほんもの)はコチラ

若(わか)き空賊(くうぞく)ヴァイスと幼(おさな)なじみのアイカは、無敵(むてき)艦隊(かんたい)アルマダの魔手(ましゅ)から救(すく)った不思議(ふしぎ)な少女(しょうじょ)ファイナとともに、大空(おおぞら)の大航海(だいこうかい)へと旅立(たびだ)つのだ。


⬅古代の秘宝「月晶」の秘密を知るファイナ。世界の命運を握る月晶を、帝国の手に渡してはならない!!

おたずね者を倒し賞金とアイテムをGet

空賊の組合「ギルド」で指名手配されているウォンテッドは、世界に何人も存在する。彼らを探し出し、みごと倒すことが出来たらギルドに報告しよう。するとガッポリと賞金がもらえるほか、レアなアイテムをゲットすることもあるらしい。ただし、彼らの強さはハンパじゃないので、そう簡単には倒せないという。

おたずね者リスト



←帝国のお触れ書きには要注意人物の名前がズラリ。ヴァイスをつけ狙う死神のピアストルの名前も…

手配書



➡手配書では姿はシルエットでわからないが、悪行や戦い方などがわかる

倒したあとも…



⬆ギルドに報告すると姿が見えるように。説明書きっも変わっている



⬆ギルドを探して、指名手配されているウォンテッドの情報をつかむのだ



⬆ギルドではウォンテッドの手配書を見るほかにも情報の売買などが可能なようだ



⬆ウォンテッドを倒しただけでは賞金はもらえない。ギルドに報告しよう

WANTED 略奪の限りを尽くす バルボア

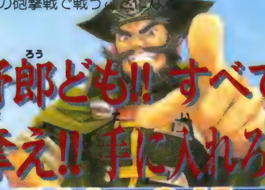
オーシャン周辺に出没するという黒の空賊。近くを通った船に相手構わず襲いかかり、奪えるものは何でも奪い取ってしまう極悪非道ぶりはまさに正統派（？）の黒の空賊。旗艦ブラックベアード号に搭載された黒空賊砲は要注意。



⬆高い攻撃力を誇るバルボアの旗艦。ヴァイスとは船同士の砲撃戦で戦うことになる



⬆すべてを略奪する野蛮な空賊行為は、周辺を通る交易船に恐れられている



野郎ども!! すべてを奪え!! 手に入れろォ!

WANTED 大食漢のグルメ空賊 ドブラ



ほな、次はあの船をごちそうになりまひょ

ノースオーシャン周辺に出現する、おいしいものに目がない、自称美食家の黒の空賊。食料や食材ばかりを狙って、輸送船や商船を襲い、強引に奪い取っていく。戦いでは炎系の攻撃力が群を抜いて高い。

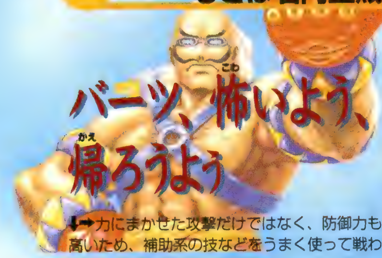


⬆いかにもグルメといった風貌だが、炎を通信とした攻撃力はあなどれないのだ



⬆バトルではなぜか3人のコックを従えて登場。調理されないように注意!?

WANTED もとは名門空賊 ルビー&バーツ



バーツ、怖いよう、帰ろうよぅ

ナスル王国公認の空賊団、レイスー家の血を受け継ぐ若き首領ルビーと、その忠実な部下バーツの2人組。「豪腕のレイスー家」の異名を持っている。

⬇➡力にまかせた攻撃だけではなく、防御力も高いため、補助系の技などをうまく使って戦わなければ勝ち目はないのだ





その頭、ヤシの実のようにぶち砕いてくれる!

WANTED 一匹狼の暴走空賊 ラッペン



オレはビッグになるんだよ!

⬅⬇暴走マシン「ガンナーム」の爆雷攻撃はきわめて高い破壊力を誇る。しかも援護メカまで現れるので、戦略を立てて戦う必要がありそうだ



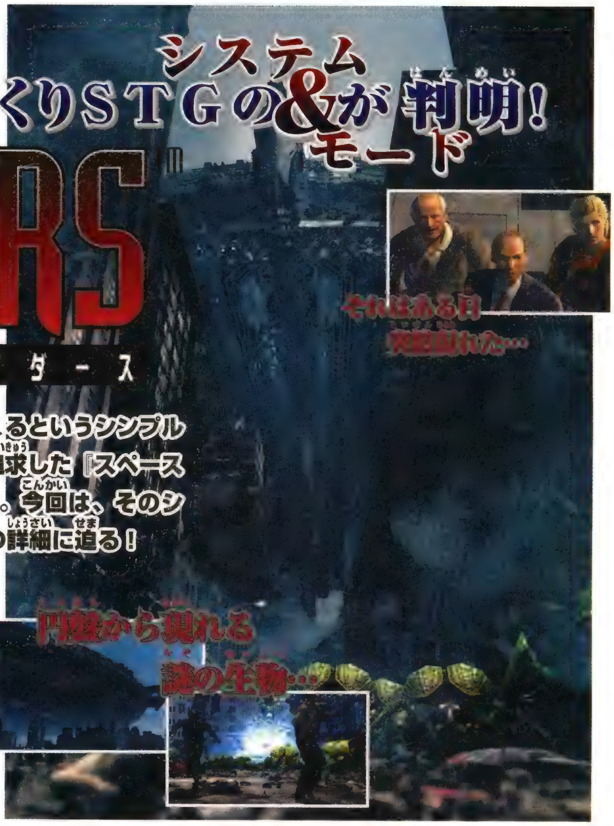
とにかくデカいことをして有名になることを目的に、自ら作りあげた暴走マシン「ガンナーム」を乗り回し暴れまくっている。高い攻撃力を持つメカを使った戦いを得意とする。



侵略者を撃滅せよ!!超撃ちまくりSTGのシステム&モードが判明！

SPACE RAIDERS™

スペースレイダース



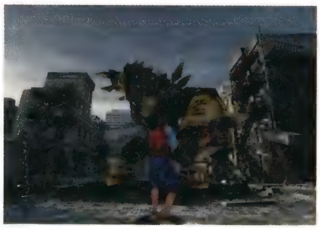
ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	スペースレイダース	ジャンル	アクションシューティング
発売元	タイトー	プレイ人数	1～2人用
発売日	2003年1月9日	メモリーカード	ブロック数未定
価格	4800円		

敵を撃ちまくるというシンプルな楽しさを追求した『スペースレイダース』。今回は、そのシステム部分の詳細に迫る！

SYSTEM 各種アクションで連続HITを稼げ!

本作は敵をショットで倒しながら、ステージをクリアしていくアクションシューティング。敵役となるエイリアンは次々に現れ、続けざまに撃破すると「連続HIT」としてボーナスポイントが得られるのだ。主人公は下で紹介しているボンバーや横転といったさまざまなアクションが可能。これらを使いこなし、連続HITで高得点を目指そう！



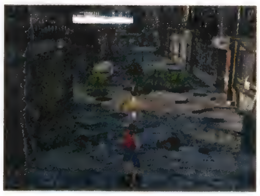
⬆各エリアの最後には巨大なボスインベーダーも出現。圧倒的な力で主人公に襲いかかる！



➡敵の攻撃を受けるとライフが減少。このライフがなくなるとゲームオーバーになってしまう

メインウェポン

通常のショット。弾数制限はなし。主人公により、連射速度や威力に差がある。

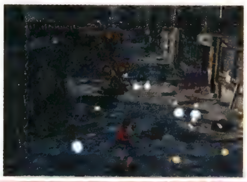


⬆その名のとおり、主人公の基本的な武器となる。ガンガン撃って、インベーダーを撃破していこう！

ボンバー

ストックを1つ消費することで使用可能。広範囲の敵に大ダメージを与え、主人公の危機を救ってくれる。

⬇アイテムを取ることでストックは回復する。多数のインベーダーが現れた際には頼りになることだろう



必殺技

ボンバーのストックを2つ分消費することで使える切り札。すべての面でボンバーに勝る性能を持ち、主人公によって威力や性質は異なる。

横転

横転を行うと一瞬無敵時間が発生し、インベーダーの攻撃を回避できる。また、横転中にインベーダーにぶつかると、体当たりで吹き飛ばす効果もある。

地球を侵略するインベーダー

巨大な円盤とともに、宇宙から現れたインベーダーたち。獣型や植物型など、その形態はさまざま。なかには人間に寄生するタイプのものも…。下ではそのなかから3体を紹介する。



CODE NAME:TYPE-SOLDIER

⬅SOLDIER（兵士）の名が示すとおり、インベーダーたちの主力となる敵。右肩に大砲のような武器を抱えており、強力なショットを放ってくる。

CODE NAME:TYPE-BEAST LL

➡狂暴な獣のようなインベーダー。巨大な体躯を持ち、ボス的な存在と思われる。その剛腕で主人公をなぎ払う！

CODE NAME:TYPE-FLOWER LL

⬅巨大な植物の姿をしたインベーダー。ツタのような触手がおもな武器。このFLOWER LLの小型版ともいえるFLOWERの存在も確認される。このLLが生み出した？

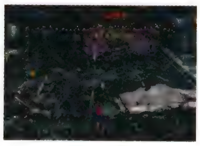
人類に生き残るすべはあるのか…!!



➡廃墟の奥で主人公を待ち構えるFLOWER LL。主人公と比較して、圧倒的な大きさを誇る。勝ち目はあるのか…？

MODE ストーリー/サバイバルでシステムが変化

選べるモードは右の2種類。物語を楽しむストーリーモードと、ハイスコアを競うやり込み用のサバイバルモードだ。



➡ストーリーでは、人類VSインベーダーの物語が描かれる。3人の主人公の戦いの行方は…？

ストーリーモード ストーリーに沿って物語が展開するモード。3人の主人公が、それぞれの目標のためにインベーダーの大群に挑んでいくのだ。

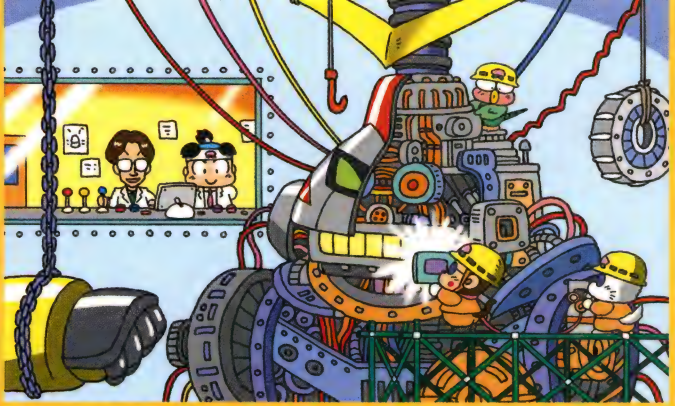
サバイバルモード ハイスコアを競うための、エンドレスモード。ライフがなくなるまで、延々とプレイできる。このモードのみ、2人協力プレイが可能。

最新最強のメカボンビーが出現！

桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻	ジャンル	ボードゲーム
発売元	ハドソン	プレイ人数	1～4人用
発売日	12月5日	メモリーカード	5ブロック
価格	6800円		



定番ボードゲームの最新情報！　シリーズおなじみの敵役キングボンビーと、それに立ち向かうロボットたちの姿をお届けしよう。

キングボンビーを倒す唯一の手段、それがメカボンビー!!

プレイヤーのジャマをするキングボンビー。このキングボンビーが現れた際、プレイヤーがロボットを所有していればバトルが始まる。バトルはオートで行われ、ロボットが勝てばキングボンビーを撃退できるぞ！



➡キングボンビー登場！ロボットの出番だ!!



⬅ロボットは研究所で購入できる。非常に高価だが…

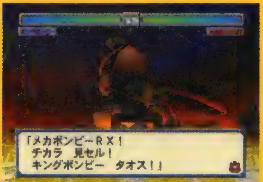
おなじみロボット研究所し登場！

ロボットは、日本のとある場所に存在するロボット研究所で購入できる。その際、金額に応じて3体のロボットを選択可能だ。最も弱いプチキャノンは1000万円で買えるが、最強のメカボンビーの値段は、なんと10億円！！



⬅キングボンビーの被害を考えれば安いもの？

これって格ゲー!?ド迫力の対決シーン



キングボンビーとロボットのバトルシーンは、まるで格闘ゲームのような画面で進行する。お互いに攻撃しあい、先に体力のゲージが0になった側が敗北となる。なお、ロボットには、それぞれ通常攻撃と必殺技が存在する。

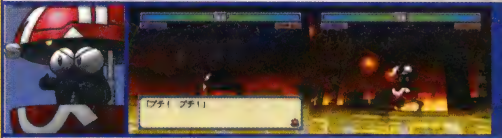


⬆➡ド迫力で展開するバトル！　キングボンビーは、ここでも圧倒的な存在感を見せる。ちなみに、ロボットの勝ち目は決して高くはなく、負けることもしばしば…恐るべしキングボンビー！

正義のロボの出番だ！
倒せキングボンビー!!

キングボンビーに挑む3体のロボット

プチキャノン…最弱!? 可愛さ勝負のカプセルロボット



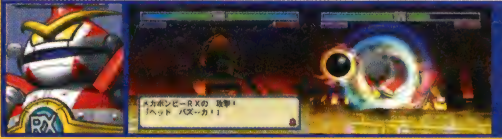
⬅ちっちゃな姿に大砲を抱えたカプセルロボット。ロボットでは最も安価だが、その実力は泣けるもの…。勝つ可能性は非常に低い

ヤマトザムライ‥二刀流のいぶし銀ロボット



⬅刀を装備した侍ロボット。3体のロボットのなかでは中堅どころの実力。刀を使った攻撃でメカボンビーに挑む。開発費は5億円

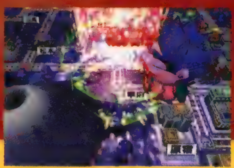
メカボンビーRX‥真打登場！最強のメカボンビー



⬅最強のロボット、その名もメカボンビー！10億円の費用を投じて完成される超強力ロボットだ。キングボンビーとは五分の実力！

放っておくと大変なことに…キングボンビーの新たな悪行

ロボットに追い返される可能性があるとはいえ、キングボンビーの脅威はもちろん本作でも健在だ。プレイヤーに毎月何億もの被害を与える恐怖！　ここでは、その悪行の一部を紹介しよう。



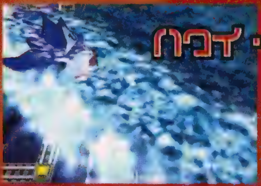
➡キングボンビーの損害は莫大な額に及ぶ。破産の大ピンチ！

すべてを赤マスに！



⬅すべてのマスをマイナス駅の赤マスにしてしまう。キングボンビーの悪行のなかでは、生易しい方？

ハワイ・沖縄に飛ばす



⬅突然キングボンビーとともにハワイか沖縄に流されてしまう。目的駅の直前でこの被害に会うと…

パネルアタック



⬅サイコロを6回振り、1～6の目をすべて出さなければならない。失敗すると大変なことに…

ボンビラス星に行く



⬅恐怖のボンビラス星にご招待されてしまう。ボンビラス星では、すべてのマスがヒドい効果を生み出す！

新たな『ソニック』を印象付けるボス＆新アクション

ソニックアドバンス2™

GBアドバンス	
タイトル	ソニック アドバンス 2
発売元	セガ
発売日	12月19日
価 格	5800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備 考	GBA専用通信ケーブル対応 GC-GBAケーブル対応 1カートリッジプレイ対応

Dr.エッグマンが操る個性的なステージボス

『ソニック』シリーズでのソニックのライバルである「Dr.エッグマン」。今作もステージの最後にやはりDr.エッグマンが待ち受けていたのだ。

今回判明したのはリーフ・フォレストとホット・クレーターのボス。ロボットをDr.エッグマンが操縦席で操り、ソニックを攻撃してくるのだ。その強力な攻撃をかいくぐりステージクリアを目指そう！

巨大ハンマーを振り下ろす エッグハンマータンク2



➡緑が美しいリーフ・フォレストのボスは巨大ハンマーが特徴。その左手にはクリームが捕らえられている！

⬇巨大なハンマーを振り下ろし、ソニックを攻撃してくる。それをかわして、Dr.エッグマンめがけてソニックがスピン攻撃だ



ボスを倒すと…



⬅クリームがソニックを追いかけてきて…

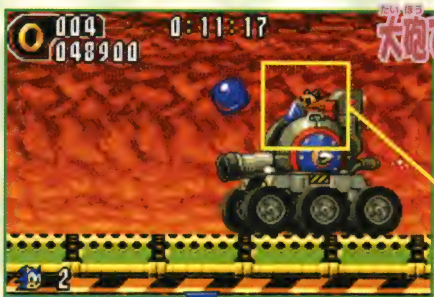


🟠：たすけていただいて、ありがとうございましたぁ
🔵：れいぎただしいコだなぁ

クリーム＆チーズが仲間になる

⬆クリームが次のステージからプレイヤーキャラとして使えるようになるのだ

大砲で弾を発射!! エッグボンバータンク



Dr.エッグマンが操縦



不敵な顔でボスを操縦するDr.エッグマン。ソニックたちの攻撃でこらしめてやろう

弾を避けつつ攻撃しよう!!



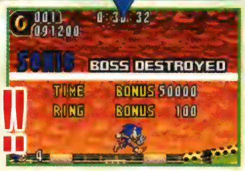


⬆ホット・クレーターのボスは巨大戦車。大砲をかいくぐって攻撃せよ



⬆➡ソニックの攻撃で戦車がバラバラに。ボスを倒すと、残り時間と所有リングの数でボーナス得点がもらえる

ボーナスゲット!!



新アクションの「ブースト」で移動スピードがMAXに

キャラクタの走りが一定スピード以上になると「ブースト」状態になる。ブースト状態になると移動スピードのMAXの上限が上がり、さらに加速することができるのだ。また、各キャラにブースト状態のときにできるアクションが用意されているぞ。





↑スピードが印象的なソニックだけじゃなく、他の3人も一定スピードに達するとブースト状態になるのだ

キャラクタの残像がブーストの証!!

⬇キャラクタの後ろに残る残像がブースト状態の証。残像を残しながら進んでいくソニック。かっこいいよね！





↑一定スピードに達したとき、ブースト状態になったぞ

4人の通常アクションが判明!!

プレイヤーが操作できる4人のキャラクタのアクションが判明。ブースト状態のアクションも用意されている。



スピン攻撃 ソニック

ソニックのアクション		
	スライディング (地上でBボタン)	地面をスライディングしながら攻撃
	スーパースライディング (ブースト中にBボタン)	スライディングが終わっても続けて移動できる
	ダブルスピンアタック (ジャンプ中にAボタン)	回転アタックの攻撃範囲が一瞬広がる
	ホーミングアタック (ジャンプ中にAボタン)	攻撃範囲に敵がいる場合に敵に向かってスピン攻撃
	バウンド (ジャンプ中にBボタン)	空中から真下に向かってスピン攻撃



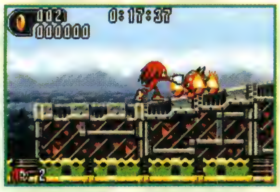
↑シッポで空を飛ぶテイルズ。その大きなシッポは攻撃にも活用するぞ

テイルスのアクション		
	シッポ攻撃 (地上でBボタン)	その場で回転してシッポを振り回して攻撃
	2段ジャンプ (ジャンプ中にAボタン)	シッポを回転させジャンプ中にさらに飛べる
	プロペラ飛行 (ジャンプ中にAボタン連打)	飛行状態になる。Aボタン連打でさらに高く



シッポを活用 テイルス

➡強力なパンチで敵をなぎ倒すナックルズ





強力パンチ ナックルズ

ナックルズのアクション		
	1・2パンチ (地上でBボタン)	前進しながらパンチ攻撃を2回する
	スパイラルアタック (ブースト中にBボタン)	体を回転させながら攻撃。攻撃後もそのまま移動可
	ドリルクロー (ジャンプ中にBボタン)	空中から真下へ腕を突き出し、体を回転させて攻撃
	滑空飛行 (ジャンプ中にAボタン押しっぱなし)	Aボタンを押しつづけている限り滑空飛行状態が続く
	カベ登り (滑空状態で壁に前から触れる)	壁に触れるとその壁につかまることができる



↑クリームは、友達であるチャオのチーズを活用して進んでいくのだ

クリームのアクション		
	チャオアタック (地上でBボタン)	攻撃範囲の敵にチャオで攻撃する
	ステップアタック (ブースト中にBボタン)	チャオがクリームの周りを回りながら敵を攻撃
	ファン飛行 (ジャンプ中にAボタン連打)	耳をバタバタと動かして飛行できる
	チャオローリングアタック (ジャンプ中にBボタン)	ジャンプ中にチャオがクリームの周りを一回転



チャオと友達！ クリーム

ゲームの詳細が次々に判明!!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP セガラリー



GBアドバンス

タイトル	セガラリー	ジャンル	レース
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	12月19日	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

ワールドチャンピオンを目指して、大自然のサーキットを激走!!

アーケードやセガサターン版などで人気を博したレースゲームの最新作がGBAで登場。ラリー用に改造された市販車を運転して、サーキット場ではなく、砂漠や山岳など自然のコースを走り順位を競っていく。コンピュータを相手にワールドチャンピオンを目指したり、好きなコースでタイムを競うことができるのだ。



↑自然のサーキットを走って順位を競っていく

砂漠や山岳地帯などコースは様々

レースで走行するコースは砂漠や山岳地帯など、コーナーが多かったり、滑りやすくて思ったように曲がれないところがほとんど。砂地など滑りやすいところでは、舗装された道路と違いグリップが取りにくく思ったように走れない。スピードを出しすぎてしまうと曲がれずにコースアウトしてしまい、タイムロスとなってしまうのだ。



↑滑りやすいので直線でもまっすぐ走るのが大変

オフロードがメイン「DESERT」



このコースは滑りやすい悪路がメインなので、スピードを出しすぎるとコーナーを曲がりきれずにコースアウトしたり、スピンしてしまう。ライン取りが難しく、思った通りの走りをするのが大変なのだ。

オンロードがメイン「MOUNTAIN」



山岳には砂地もあるのだが、舗装されている道がメインで、滑りにくくグリップ走行しやすい。ライン取りをした走りをするのが比較的に簡単。コーナーでも滑りにくいので、楽に走ることができる。

ナビゲーションシステムでコースを先読み

レース中は実際のラリーの様に、ナビゲーションによって矢印と音声で先のコースを教えてくれる。特にコースを曲がる前に表示される矢印は青色、赤色、黄色の3種類に分けられているので、速度、コーナーの角度などある程度の目安がつけられるのだ。コースは急に狭くなったり、凹凸があって真っ直ぐ走るのが難しいのでありがたい道しるべだ。

ゆるやかなコーナー 青色の矢印

あまり減速をしないで曲がれる。ミスをしなければ、比較的安全に走行できる。



角度がきついコーナー 赤色の矢印

コーナーの角度がきつく減速をしないと曲がりきれない。そのまま進むとコースアウト。



ゆるやかなコーナー 黄色の矢印

基本的には「注意」という意味の標識。コースに障害があるときなどに表示される。



GBA版で新たに判明した多彩なゲームモード

今回新たに判明したゲームモードを紹介。GBA版ではワールドチャンピオンを目指すモードやコースを3周するクリアタイムを競うほかに、ビジュアルやコースごとのタイム記録、ゲームセッティングを見るモードがある。



←現在分かっているのは5種類のモードだ

CHANPIONSHIP	12台の車を相手にレースを行い、チャンピオンを目指す。全部で5種類のカップがある。1人プレイ専用
TIMEATTACK	3周のクリアタイムを競う。コース完走後はリプレイで走りを確認することができる。対戦プレイも可能
EXTRA	おまけ的要素のモード。SHOPやRC（ラジコン）RALLY、GALLERYの3つが用意されている
RECORDS	チャンピオンシップのカップ別、タイムアタックのコース別の記録などを見ることができるモード
OPTION	ゲームのセッティングができるモード。プレイヤーの任意の視点に変更することが可能なのだ

5つのカップを制覇する「CHAMPIONSHIP」

コンピュータが操作する12台の車とレースを行い優勝を目指す。チャンピオンカップは全部で5つ用意され、1カップは4つのコースで競う。3位以内に入賞するとポイントを獲得。次のカップのエントリー権をショップにて購入することができる。最初はアマチュアカップのみ参戦できる。先に進むほど、難易度は高くなる。



↑上位入賞を目指してコンピュータと勝負していく

ショップでエントリー権を購入できる!



➡次のカップはショップで購入できる。ただし、そのためには3位までに入賞しないといけない

クリアタイムを競う「TIMEATTACK」

各コース1周のクリアタイムを競うモード。すべてのコースを走行することができるようになので、チャンピオンシップの練習ができる。コースを完走した後にリプレイ画面で走りを確認できるほかに、ベストラップを出すと走りを再現したゴーストカーが登場する。次にコースを走るときは、そのゴーストカーとレースをするような形でプレイすることが可能。



↑自由にコースをセレクトできる。初心者にはライン取りが比較的に取りやすいマウンテンコースが練習になるかも



←練習モードでもあるので、スピンしても大丈夫。思いきった走りができる

好きなコースでタイムアタック



↑リプレイ画面で走行を再現してくれる。違う視点で走りを確認することができる

最大4人での対戦レースが可能

通信ケーブルをつなげることで最大4人まで同時にプレイすることができる。友達と一緒にレースができるので、コンピュータと違った展開での走行が楽しめる。アーケードでも4人同時プレイが可能だったが、GBA版はそれと同じ人数で対戦することができるのだ。



↑白熱したレースが4人まで同時に行うことができる

おまけビジュアルやベストタイムが確認できる

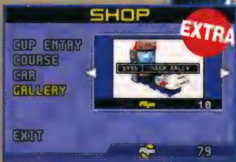
ほかにも歴代の『セガラリー』シリーズのビジュアルが見られる「EXTRAのGALLERY」やレースの記録確認ができる「RECORDS」、ゲームのセッティングができる「OPTION」がある。また、EXTRAモードにはRC（ラジコン）RALLYという謎のおまけモードもあるようだ。名前からして、何か特別なものなのだろうか？

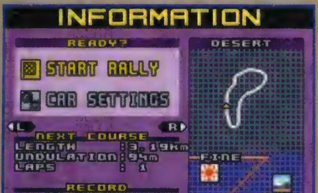


←↓ショップでビジュアルを購入すれば懐かしい映像やイラストが見られる。アーケードやセガサターン版などさまざまな『セガラリー』のビジュアルが収録されている



↓店頭に置かれていた筐体のビジュアルが収録されている。懐かしい映像が見られる





↑プレイヤーの走行記録やセッティングなどを見ることができる。レースとは違ったプレイヤーの走りを確認することができる



↑レコード記録を出したときに入力した名前がそのまま残っている。コース別のタイムアタック記録やリプレイの記録が見られる

3種類の魔法を使い分けて戦うアクションアドベンチャー

登場キャラも続々判明!!

本作は、火・氷・土の3つの属性に変身できる主人公を操って、属性に応じて変化する魔法で戦ったり、謎解きをするアクションアドベンチャーだ。敵の弱点やステージに応じて、主人公の属性を変えるのが重要となる。ステージクリア時の成績で、腕前にちょうどいい難易度になるシステムを搭載しているぞ。





王子で主人公 スキップ

➡3つの属性に変身できる、カンネ国の王子様。プレイヤーの動かす主人公だ。属性に応じた魔法を撃つ事ができる。ちなみに、この姿は火属性だ



←↓ド派手なスペシャル魔法を使った戦闘や、頭を使ったパズルのような謎解きなどがプレイヤーを待ち受ける

スキップの助けになる カンネ国の人々

➡カンネ国に住んでいる人たちは、謎解きのヒントやアドバイスをくれる心強い仲間だ。父である王様は、現在行方不明





人間サイド

ストーリー

カンネ国は、魔法の力が世の理を支配する、ガリアント世界の西端にある国だ。王子スキップは、火・氷・土の魔力が備わった「エレメンタル・リング」を受け継ぐための修行を終え、王国へと帰還した。だが、そこでスキップの見たものは、魔物たちに占拠された故郷の姿だった…。魔物の軍勢に対し、スキップはただ1人、おのれの魔法で立ち向かう!!

魔物サイド





雪男 イエティー

⬆極寒の地に住み、人間を見つけると口から冷気を吐いて攻撃する大型の獣。火の魔法が弱点か!?



魔樹 リビングウッド

⬆魔に犯された水で育った木。普段は普通の木の姿をしているが、近づくと襲いかかってくる。火の魔法がよく効きそうな相手だ

⬇国王がいるはずの玉座の間にいる暗黒騎士。冥界の騎士団を統率する、恐るべき剣の使い手

冥界騎士団団長 ヘリス



冥界の兵士 グラディエイター



⬅冥界から召還された下級の悪魔。鎧の中身は邪悪な魂のみで体は入っていない。鈍重そうな見かけによらず、スキップの攻撃をかわしたりする

エレミックス!

3種類の魔法を使いこなし、携帯機にしては大きめなキャラクタが暴れ回るアクションアドベンチャーが登場だ。今回は登場するキャラクタと、ストーリーを紹介するぞ!!

GBアドバンス

タイトル	エレミックス!	価格	4800円
発売元	シムス	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	2003年1月3日	プレイ人数	1人用

P162で『エレミックス!』のコミックが読めるよ!

THE KING OF FIGHTERS EX2 Howling Blood

新キャラ・新要素が追加された人気対戦格闘シリーズ最新作！

GBアドバンス			
タイトル	THE KING OF FIGHTERS EX2 ~HOWLING BLOOD~	ジャンル	格闘アクション
発売元	マーベラスエンターテイメント	プレイ人数	1～2人用
発売日	2003年1月1日	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	5800円		

初登場キャラクタを交えた出場チーム6組を紹介!!

新作ごとに追加されるキャラクタやシステムが魅力の『KOF』シリーズ。今回は大会に出場する6つのチームと、新要素「ジャッジメントシステム」を紹介するぞ。



←携帯機ながらもこのクオリティ。今回も熱い！

主人公チーム

新メンバーの能力は？

『KOF』シリーズの特徴は、3人1組で行われるチーム戦。先に相手チーム全員を倒したほうが勝者となるぞ。主人公チームのメンバーは、前作から引き続いて登場の草薙京と葉花萌、そして新キャラクタの大神零児。彼の格闘スタイルや必殺技など、詳しいことはまだ不明だ。


←右端にいるのが新キャラクタの大神零児。彼が抱いている子供は誰なのだろう？

餓狼チーム

今回も優勝候補！

テリー、アンディのボガード兄弟に、不知火舞を加えたおなじみのチーム。今回は謎の男児失踪事件を追うブルー・マリーの依頼で参加。



サイコソルジャーチーム

超能力を持つ拳法家たち

超能力者として、また中国拳法家として修行を続ける麻宮アテナ、椎拳崇、包の3人。必殺技も超能力を利用したものだ。





龍虎チーム

極限流空手を使いこなす親子

リョウ・サカザキ、ユリ・サカザキ、タクマ・サカザキの一家が勢ぞろい。全員が「極限流」と呼ばれる空手の流派の使い手だ。



韓国チーム

更生目指して修行中

テコンドーの使い手キム・カッファンと、彼の元で修行を続ける元極悪人のチャン・コーハンとチョイ・ボンゲのチーム。

怒チーム

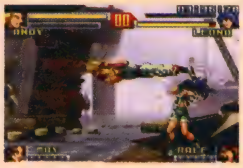
使命を持った傭兵軍団

プロの傭兵であるレオナ、ラルフ、クラークの3人。大会の裏でうごめく陰謀を阻止するために、出場チームの1つとして参加した。



さらに隠しキャラやチームも登場

本作では、前作から1チーム増えた全7チームが登場する。しかし今回紹介できるのは上記の6チームのみ。謎の隠しチームの中には新キャラクタもいる模様だが、果たしてどのようなキャラなのか？



←詳しい出現条件などはまだ不明だ。戦い続けていればそのうち…？

君のテクニックを評価する「ジャッジメントシステム」

このシステムは、ストーリーモードでのクリア時の残りタイム数や連続技のヒット数などからテクニックレベルを判断し、そのレベルに応じたポイントが各キャラごとに追加されていく、というもの。このポイントによって対戦の際のハンディキャップが決定されるのだ。また、ポイントが一定以上溜まると「マスターキャラ」として認定され、超必殺技が使い放題の「マスターモード」を発動させることができるのだ。マスターキャラに認定された人数が増えると、様々な隠し要素が出現するらしいぞ。



↑戦い方によってポイントが決まる。短時間クリアを目指せ！

高評価ゲットで隠し要素が出現！



闘魂ヒート

試合中のシステムと登場するレスラーが続々判明!!

GBアドバンス			
タイトル	闘魂ヒート	ジャンル	プロレスライブアクション
発売元	PCCWジャパン	プレイ人数	1~2人用
発売日	2002年12月	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	5800円		

プロレスラー「ヒート」となって新日本プロレスを体感しよう!!

新日本プロレス所属の選手「ヒート」となり、アントニオ猪木の指導を受けながらプロレスの世界を体験していく本作。ストーリーモードでは主人公「火人」となりスケジュールを調整し、トレーニングして試合を勝ち抜いていく。試合はリアルタイムで状況が変化し、相手との間合いで、かけられる技も変化するのだ。



↑ゲームの舞台となる新日本プロレスの道場。ここから火人の「ヒート」としての戦いが始まる



主人公 大羽火人

昼間は学校。放課後はアントニオ猪木の特訓を受け、試合が始まると「ヒート」となって活躍する小学生。



↑ステータス画面。さまざまな練習や息抜きをすることによって能力が上がるぞ。



↑2003年1月から12月までをプレイ



↑設定できるスケジュールは「トレーニング」や「プロレスショップへ行く」など全部で5種類

現実とリンクするヒートの世界

ゲーム中の「ヒート」は様々な格闘スタイルで闘うオールラウンドプレイヤーだが、実際のレスラー「ヒート」はどのような技を駆使するのだろうか? ゲームの世界から飛び出して現実の世界をも股にかける「ヒート」にこれからも大注目だ。



←先日行われたIWGPジュニア王者金本選手との戦いを再現


新日本プロレスで活躍中のマスクマン「ヒート」。これからの活躍に期待しよう

リアルタイムで変化するバウトモード!

このゲームの特徴であるバウトモードは、時間の流れと共にリアルタイムで進行するぞ。時間に応じて、位置取りと選択できる技が変化し、さまざまなプロレス技が出せるようになる。間合いを詰めて技を決めよう!



↑天山広吉選手と試合開始。相手の行動を読んでポジション取りを行おう



↑ポジションが決まったら構えて技を選択だ



↑ナックルアロー炸裂。うまくタイミングが合えば技が決まる。もちろん、相手も技を仕掛けてくるので要注意だ。返し技もあるぞ



↑アントニオ猪木直伝の必殺技「卍固め」INOKI-ISMの真髄とも呼べる技だ

現役レスラーが多数登場!!

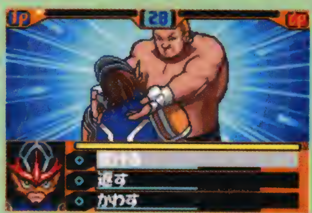
『闘魂ヒート』では、現IWGPチャンピオンの永田裕志選手をはじめ、天山広吉選手、獣神サンダーライガー選手など新日本の人気レスラーが実名で登場する。選手ならではの技も完全再現されていて、ヒートの前に立ちはだかる。他にも多数のレスラーが登場するぞ。


永田裕志選手


天山広吉選手



↑永田裕志選手の必殺技「エクスプロイダー」が炸裂。リストクラッチ式や垂直落下式エクスプロイダーもあるのだろうか?



↑天山広吉選手といえばやはりこの技「モンゴリアンチョップ」。両手を広げてから打つ動作も完全に再現されているぞ

3画面筐体で一世を風靡したダライアスがGBAに復活!!

1986年にアーケードに登場してから、さまざまなハードで移植されてきた『ダライアス』シリーズのGBA版がついに登場。1ルート5ステージ（全15ステージ）の「アーケード」モードはもちろんのこと、1つのステージを自由に選択して遊べる「ワンステージ」モードも搭載。これにより、GBAならではの最短3分、最長20分程度といった短い時間でのプレイが可能になったぞ。愛機シルバーホークに搭乗し、巨大ボスを倒そう。



↑ゲームの難易度は低く設定してあるが、物足りない人のために「HARD」モードもあるぞ



↑各ステージごとの得点はランキングされるので高得点を狙っていこう

アイテムを取ってパワーアップ

自機シルバーホークは、特定の敵を倒すことで出現するアイテムを取るとパワーアップしていく。パワーアップアイテム以外にも、ステージのどこかに隠されている得点アップのアイテムや、画面上の敵を全滅させるものもあるぞ。

ショット（ショットからレーザーへ）



↑単発だったショットも、パワーアップするとこんな波状レーザーになる

ボム（地上の敵を一掃）



↑前方向にしかでないショットと違い、パワーアップすると全方向をカバーしてくれるぞ

シールド（攻撃を防ぐ）

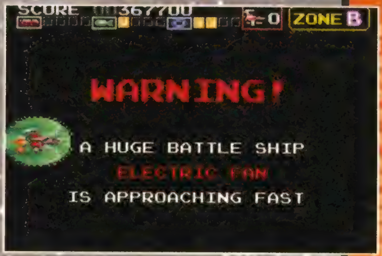


↑敵の攻撃を防いでくれるシールド。色によって耐久度が違うのだ

全12段階!!

戦いを彩る大迫力のボス達!!

各ステージのラストには巨大なボスが登場する。それぞれが海洋生物の姿をした巨大戦艦で、動きや攻撃もとてもダイナミック!! 全てのボスを見るにはステージを分岐させてクリアする必要があるので、何回もチャレンジしてみよう。



➡ボス戦前に現れる。ダライアスおなじみの画面



⬅アンモナイト型の巨大戦艦、ミスティックパワー。甲羅が光ったら三日月状の弾を発射してくる



↑サメ型の戦艦。口からシールドを貫通するレーザーを吐いてくるぞ



↑イソギンチャクの形をしたボス。口のようなところにショットを当てればいいぞ



↑太古からその姿をほとんど変えないで生存する「シーラカンス」型のボス



↑エビの形をしたボス。尾の部分から波状レーザーを出してくるぞ。弾を出してきた時が狙い目だ

GBAでも大迫力のボスとシステムを紹介!!

DARIUS R

GBアドバンス

タイトル	ダライアスR
発売元	PCCWジャパン
発売日	2002年12月
価格	4800円
ジャンル	シューティングゲーム
プレイ人数	1人用

お知らせ

SEGA® × Nintendo DREAM 合同企画

セガサッカースラム ニンドリ杯 in セガドリームワールド

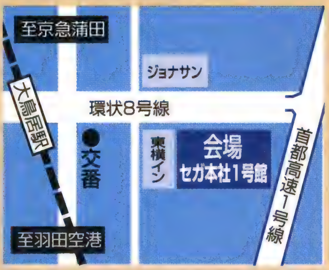
セガの任天堂タイトル全22本が思いきり遊べちゃう 読者参加イベントが実現!!

しかも場所はセガ本社なのだ

とき 11月23日(祝) 13:00〜17:00 (受付は12:30から開始)

ところ セガ本社1号館 中2階大会議室

東京都大田区羽田1-2-12
京浜急行空港線大鳥居駅より徒歩3分



もちろん入場は無料

親子での来場も歓迎!! 小さいお子様はぜひ保護者同伴でお越し下さい。

注目タイトルも勢ぞろい!!


スーパーモンキーボール2


エターナルアルカディアレジェンド


ソニックアドバンス2


セガラリー

セガとニンドリ編集部がタッグを組んで贈るユーザーイベントが実現!! これまで募集してきたサッカースラムのニンドリ杯企画を大幅パワーアップ、なんとセガの任天堂ハード向けソフト22本が全部試遊台で遊べる（しかもセガ本社で!!!）、BIGな企画になった!!

未発売ソフトを含むすべての任天堂タイトルを出展

ゲームキューブ	ゲームボーイアドバンス
エターナルアルカディア レジェンド	ソニックアドバンス2
ソニックメガコレクション	セガラリー
スーパーモンキーボール2	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！アドバンス
セガサッカースラム	プロ野球チームをつくろう！アドバンス
ファンタシースターオンライン エピソード1&2	グレイテストナイン
18ホイーラー	ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド
ビーチスパイカーズ	シャイニング・ソウル
クレイジータクシー	ソニックアドバンス
バーチャストライカー3 ver.2002	コラムスクラウン
ソニックアドベンチャー2バトル	みんなでぷよぷよ
スーパーモンキーボール	チューチューロケット！

サッカースラム大会は豪華賞品を用意!!

会場で行われる『セガサッカースラム』大会では、参加者全員にぬいぐるみセットがもらえるほか、優勝・準優勝者には右のような豪華賞品をプレゼント!! このサッカースラム大会の参加希望者のみ、事前にハガキで参加申し込みが必要なので注意。くわしくは右下をよく読んで応募してね。

- 優勝者にはゲームキューブ本体 +セガサッカースラム +GCソフト3本セット
- 準優勝はゲームボーイアドバンス本体 +セガサッカースラム +GBAソフト3本セット
- 参加者全員にソニック&アイアイぬいぐるみをプレゼント

⬇ドハデな必殺シュートを叩き込んで、豪華な優勝商品をゲット！



ウルトラプレイ続出の超人サッカーに挑戦せよ!!

サッカースラム大会の参加希望者は 11月15日必着で ハガキで応募

官製ハガキに住所・氏名・年齢・連絡先電話番号（あればメールアドレスも）、大会への意気ごみなどを書いて、P164のあて先の「サッカースラムニンドリ杯」係まで。応募者多数の場合は編集部にて参加者を抽選により選考し、当選者には11月20日までに編集部より当選ハガキをお送りしますので、当日に忘れずに会場に持参してきてください。

来場者にはおみやげもアリ!!

イベントの来場者には、なんと全員にアイアイ・チャオの抱っこちゃん人形、ソニックステッカー、アイアイハンドタオルなど、豪華セガグッズセットをプレゼント予定!!

当日のお楽しみ!!



おみやげの中身は

というわけで、11月23日(祝)はセガに集合!!

Nintendo DREAM ニンドリ秋シール VOL.79

Nintendo DREAMは月2回刊
Vol.80は11月21日発売

GCのネームプレートやカバンなどに貼ってね

メッセージシールだよ



「セガ魂」連動アイアイシール



ソニックメガコレクション



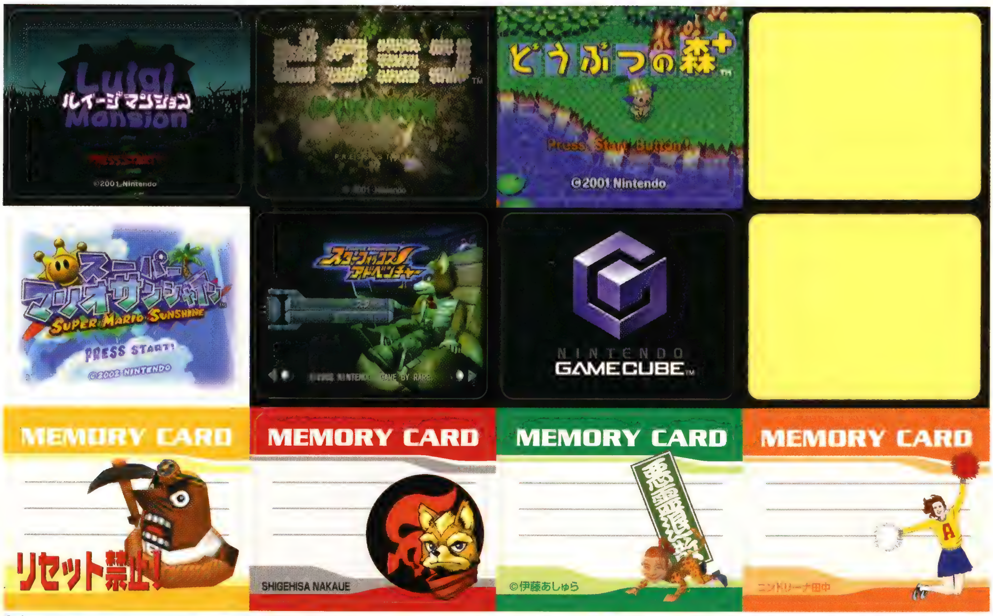
逆転裁判2



GCソフトのタイトルシール(プラスチックケースの背面に貼ってね)

NINTENDO GAMECUBE マリオパーティ4
NINTENDO GAMECUBE スーパーモンキーボール2
NINTENDO GAMECUBE マッスルちゃんぴよん ~筋肉島の決戦~
NINTENDO GAMECUBE biohazard 0

メモリーカードシール祭だ! スタート画面や伊藤あしゅらさん、中植せんせのシールも



新作ソフトガイド

+徹底攻略



NEW SOFT PREVIEW

『ゼルダ』『ポケモン』以外にも今年の年末は気になるソフトが盛りだくさんだよね。というわけで今号はソフトラッシュを迎える前にクリアしておきたいゲームのお助け攻略が大充実。お役立ち度120%でお届けするよ!!

GBA
11月22日 発売予定

スーパーロボット大戦（たいせん） ORIGINAL GENERATION（オリジナル ジェネレーション）

発売元	バンプレスト
価格	5800円
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

『スパロボR』から約3カ月半。早くも発売になるシリーズ最新作の登場キャラや新システムをチェック！

シリーズオリジナルキャラとロボットが多数登場

人気の『スパロボ』シリーズ最新作は、これまでのシリーズのオリジナルキャラやロボットが多数登場。物語の主人公もこれまでのシリーズに登場した、リュウセイ・ダテとキョウスケ・ナンブの2人から選べるのだ。



⬆主人公は2人から選択可能。選んだ主人公によってまったく異なった物語が展開するのだ

主人公 リュウセイ・ダテ&R-1



リュウセイ・ダテ

『～α』より登場。SRXチームの一員でR-1のテストパイロット。大のスーパーロボットマニアという一面も持つ。





R-1

主人公 キョウスケ・ナンブ&アルトアイゼン



キョウスケ・ナンブ

『～IMPACT』より登場。ATXチームの一員でアルトアイゼンのパイロット。冷静沈着に見えるが実際は熱血漢。





アルトアイゼン

物語を盛り上げる多彩なキャラクタたち

本作では主人公の2人以外にも、PS版『スーパーロボット大戦α』や『～α外伝』、PS2版『～IMPACT』サターン版『～F』などから多数のキャラクタやロボットが登場し物語を盛り上げるぞ。また、これらの登場したことのあるもの以外にも本作が初登場となるオリジナルキャラクタやロボットも多数存在するのだ。



⬆シリーズおなじみのマサキも登場



⬆本作が初登場のラーダとシュッツバルト

ゼンガー・ゾンボルト



『～α外伝』より登場。キョウスケが所属するATXチームの隊長を務める。剣を用いての格闘戦のエキスパートで、巨大な刀を用いての戦闘を得意とする。



➡ゼンガーはグルンガスト零式に搭乗。背中に備えた巨大な刀、零式斬艦刀でどんな敵も切り裂くのだ

ギリアム・イェーガー



『～F』より登場。地球連邦軍情報部所属の軍人で、パーソナルトルーパーの操縦技術は超一流。戦艦ヒリュウ改との接触を機にキョウスケと行動を共にする。

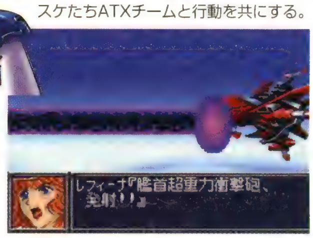


➡ギリアムが搭乗する、ゲシュペンストMk-Ⅱの1号機は、オールマイティに戦えるバランスの良い機体だ

レフィーナ・エンフィールド



本作オリジナルキャラ。士官学校を主席で卒業した才媛で、若いながらも戦艦ヒリュウ改の艦長に抜擢される。キョウスケたちATXチームと行動を共にする。



➡艦首に装備された強力な超重力衝撃砲での攻撃！攻撃時にはレフィーナのカットインも挿入されるのだ

エクセレン・ブロウニング



『～IMPACT』より登場。キョウスケの恋人でATXチームの一員、ヴァイスリッターのパイロットを務める。言動とはうらはらに、本質は冷静で知的。



➡ヴァイスリッターのメイン武器であるオクスタンランチャーは、ビームと実弾を撃ち分けられるのだ

ダイテツ・ミナセ



本作オリジナルキャラ。歴戦の勇士で豊富な経験と優秀な指揮能力を持つ。現在は戦艦ハガネの艦長を務めており、リュウセイたちと行動を共にする。



➡ハガネの艦首に装備された重金属粒子砲、トロニウム・バスターキャノンでの攻撃は強烈な破壊力を誇る

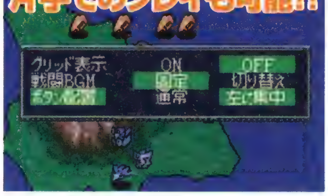
この他にも多数のパイロットやロボットが登場

パイロット	ロボット	パイロット登場作
ブルックリン・ラックフィールド	ヒュッケバインMk-Ⅱ	スーパーロボット大戦α
タスク・シングウジ	ジガンスクード	スーパーロボット大戦α
ヴィレッタ・バディム	R-GUN	スーパーロボット大戦α
ライディース・F・ブランシュタイン	R-2	スーパーロボット大戦α
アヤ・コバヤシ	R-3	スーパーロボット大戦α
イングラム・プリスケン	ビルトシュバイン	スーパーロボット大戦α
クスハ・ミズハ	グルンガスト弐式	スーパーロボット大戦α
イルムガルト・カザハラ	ヒュッケバイン	スーパーロボット大戦F
リューネ・ゾルダーク	ヴァルシオーネ	魔装機神

新たに追加されたシステムでさらに奥深くなった戦闘

本作はシリーズ初となるシステムを多数追加。これらの新システムを使いこなすことで、戦術の幅が大きく広がるぞ。また、本作では『～R』で好評だった簡易セーブ機能のほかに、左手だけでゲームをプレイできる片手操作モードを搭載。プレイしやすさに磨きがかかっているのだ。

片手でのプレイも可能!!



↑ボタン配置はいつでも変更することができる

好みに育成できる パイロット養成システム

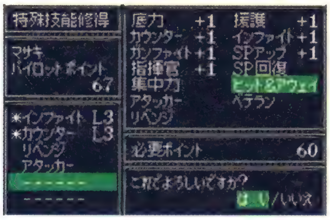
戦闘で得られるパイロットポイントを使って、好みにキャラを強化・育成できるシステム。「能力上昇」では、各種パラメータの数値を上げるほか、地形適正のランクも上げられる。また「特殊技能習得」では、必要なパイロットポイントは多くなるが、パイロットに底力や集中力などの特殊技能を身に付けさせることが可能なのだ。



↑パイロットポイントは戦闘で入手。パイロットのステータスを参考にして、能力を上昇させるか特殊技能を習得するかを選択しよう



↑パイロットの長所を伸ばしたり、短所を補ったりと、好みに応じた育成をすることができる

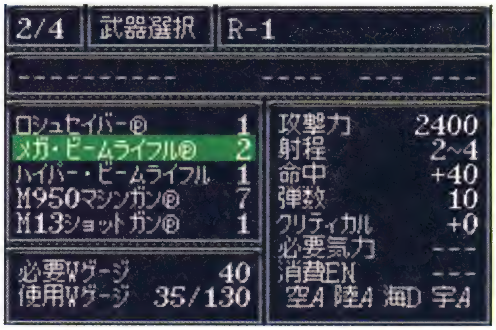


↑パイロットが習得できる特殊技能は最大6種類。どの特殊技能を選ぶか悩ましいところだ

機体をさらに強化できる ウェポンセレクトシステム

本作に登場するパーソナルトルーパーに分類されるロボットの間では、各機体固有の武器を除く、一部の武器を自由に持ち替えることができる。各武器にはウェポンゲージが設定されており、各ロボットが持つウェポンゲージの範囲内であれば自由な武器の変更が可能となっている。出現する敵ユニットに合わせて武器を選択すれば、有利に戦うことができるだろう。

自由な持ち替えが可能!!



←武器の持ち替えは、インターミッション画面で行なう。また、これらの武器は改造を行なって攻撃力を上げることもできるのだ

弱点をカバーしよう



↑射程の短い武器が多いR-1にメガビームライフルを装備させることで、射程の短さを補える

長所を伸ばそう

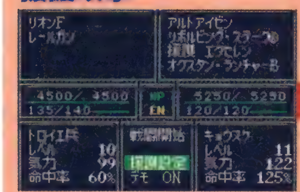


↑ヒュッケバインにメガビームライフルを装備させれば、中距離武器の弾数を増やせるぞ

パイロット養成システムで援護技能を身につけろ

シリーズおなじみとなった援護行動は今回も健在。特に本作では、パイロット養成システムを使えば、最初は援護技能を持たないパイロットにも、援護技能を身に付けさせることができる。援護行動を使うと有利に戦闘を進められるので、多くのパイロットが使えるようにしておこう。

援護攻撃



↑援護攻撃をするかどうかを選択できる



↑キョウスケの攻撃の後で、エクセレンが攻撃

援護防御



↑HPや装甲が高いユニットで援護しよう



↑身代わりとなって攻撃を受けてくれるのだ

敵のステータスを変化させる 特殊効果武器

本作では特殊効果を持つ武器が新たに追加。これらの特殊効果武器を使った攻撃が命中すると、敵ユニットのエネルギーを吸収したり、攻撃値を減少させるなどの、戦闘が有利になるさまざまな効果が得られるのだ。

攻撃値を下げる ジャムグレネード



➡ジャムグレネードが敵ユニットに命中すれば敵の攻撃値を下げられる。戦闘が始まったら、早いターンのうちから惜しまずに使用し、多くの敵ユニットに命中させておくと、受けるダメージを減らせ、戦闘が楽になるだろう

敵のエネルギーを吸収する エナジードレイン



⬅エネルギーを使用する武器を持つ敵ユニットを、エナジードレインで攻撃し、攻撃に必要な分のエネルギーを吸収してしまえば、敵の反撃を封じることも可能。強敵でもノーダメージで倒すことができるだろう

GBA

11月15日 発売予定

真・女神転生デビルチルドレン　光の書／闇の書

発売元	アトラス	プレイ人数	1人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	RPG		

GBAで新たに生まれ変わった『Dチル』シリーズ。そのシリーズ第2弾は、光と闇の2つの物語で展開していく。

2人の主人公と2つの物語が織りなす魔物合体RPG

本作は『光の書』と『闇の書』という2つのバージョンが存在。どちらもRPGとしての基本的な部分は同じで、バトルや合体を行いながら、物語を進めていくというものだ。



←片方の書にしか登場しないデビルもいる。すべて見るのは大変?

光の書



主人公はジン。「時のユガミ」を解消し、世界を救うべく、ヴァルハラへと向かう。

パートナー：ランド

闇の書



主人公はアキラ。ジン同様、世界を救うべく魔界の魔王ルシファーの元へ向かう。

パートナー：ゲイル

デビライザーでデビルを使ってバトルに挑む

『Dチル』のバトルは、デビライザーと呼ばれるアイテムで仲魔（仲間）のデビルを呼び出し、敵と戦わせるというもの。デビルは2体（キングライザーを入手すると3体に）まで呼び出せ、HPが0になると、デビライザーにいる次のデビルが自動的に登場する。

バトル時のコマンド

コマンド	内容
たたかう	敵を直接攻撃する。力の強いデビルほど威力が高い
こうしょう	敵のデビルと交渉して仲魔にする（右参照）
にげる	敵から逃げる。失敗すると、強制的に攻撃を受ける
ステータス	そのデビルのパラメータを見られる
オート	デビルに行動を任せる。主に弱い敵に使いそう
コンボ	特定のデビルの組み合わせで使用可能。大ダメージ！



↑デビライザー内にストックされている先頭のデビルがバトルに現れる



↑バトルはターン制。すばやさの高い順に行動を行い、敵を全滅させれば勝利だ

交渉しだいでデビルを仲魔にできるぞ！

交渉しだいでは、敵のデビルを仲魔にできる。交渉役のデビルと、交渉方法を選べば、あとは結果を待つばかり。お金やアイテムを求められることも。

交渉するデビルを選ぶ



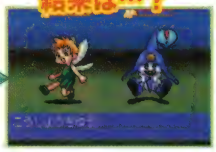
↑まずは交渉役を選ぶ。相手のデビルと同じ種族だと有利だ

交渉方法を選ぶ



↑交渉の方法を選ぶ。相手の性格に合わせる必要がある

結果は…？



↑その後、結果が表示される。運がよければ仲魔に！

デビダスで魔物の情報を検索可能！

デビライザーとともに主人公の助けになるのがデビダス。これは、仲魔のデビルの能力を見られるというものだ。

デビルの主な性質

性質	説明
クラス	デビルのランクを表す。コモン→ジェネラル～と昇格していく
種族	精霊や魔獣などが存在。種族が同じだと敵を説得しやすい
属性	火、氷、雷、水、地、風、光、闇が存在。優劣の相性がある

新たなデビルも続々登場

今作から新たに追加されたデビルは数多い。下はそのなかの2体だ。



↑その名のとおり金太郎。力持ち！

↑精霊。かわいい外見だけど実力は？



『光の書』主人公 ジン

『光の書』主人公。元気で好奇心旺盛な小学6年生。アキラとは仲良しだ。

『闇の書』主人公 アキラ

『闇の書』主人公。活発だが、どこか落ち着いた感じがある。ジンの同級生。

ストーリーダイジェスト　ジンとアキラ、2人の主人公の旅立ちをCHECK!

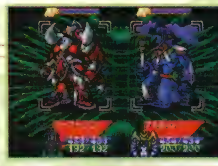
2つの書では異なる冒険が展開するが、序盤の物語は共通。ここでは、その一部を紹介しよう。ジンたちはなぜデビルの力を手に入れたのか…？

2つの書の視点の違い

基本的に、2つの書は同軸の時間の物語。しかし、主人公が変わることで、舞台や視点が異なるのだ。

アクマの書との出会い

200X年、東京原宿小学校。この学校の6年生、ジン、アキラ、レナの幼なじみの3人組は、不思議なことを探す「不思議クラブ」のメンバーだ。ある日、レナが図書室で怪しいアクマ図鑑を発見。興味を持った彼女はジンとアキラと転校生の亜美を連れて、図書室に向かう。



←『光の書』のジンは、バトルネットと呼ばれるゲームをプレイしているシーンから始まる



➡怪しいアクマ図鑑は好奇心旺盛なジンたちの興味を引くには十分なものだった

6つの合体を使いこなし、新たなアクマを作り出せ!!

『Dチル』最大のポイントが、この悪魔合体。これは複数の仲魔デビルをアヤシイ研究所やアヤシイ工房に連れて行き、合成するというもの。『光の書』か『闇の書』のどちらかでしかできない合体方法もある。



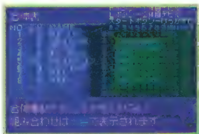
➡合体に成功すれば、超強力なデビルが生まれることも

通信機能を使った合成方法も存在する!!

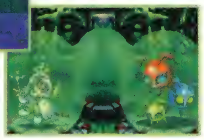
通信ケーブルを使い、『光の書』と『闇の書』のデビルを合体させることもできる。この通信合体でしか作れないデビルも存在するぞ。

光の書 合体事故 予想外のデビルが生まれることも!

『光の書』でのみ発生するのが合体事故。これは仲魔どうしを種族合体させた際、一定の確率でランダムに発生し、合体予想結果とは違うデビルが生まれるというものだ。合体事故だけの珍しいデビルが生まれることも。



⬆合体させるデビルを選択。ここまでは通常の合体と同じ手順だが、運が悪(良)ければ…



⬇予想結果よりも強いデビルになるかも!? 残念ながら弱いデビルになってしまうことも

闇の書 混血合体 同種族を合体させて、ランクアップを狙う

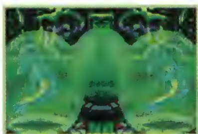
『闇の書』では、違う種族の仲魔を合体させると、まったく別のデビルになる場合と1体目のパラメータがアップする場合がある。合体後のデビルは、合体前の仲魔が持っていた魔法を最大3つまで継承できる。



⬅同じデビルでも、合体前よりも能力が強化されているのだ

闇の書 純血合体 同じ2体を合体させて、デビルを強化

『闇の書』では、同じ仲魔同士を合体させると、コモン→ジェネラル→キングと、そのデビルのランクがアップすることがある。ランクアップすると、同種族の上位デビルに姿が変わり、大きくパワーアップするのだ。



⬇合体前よりランクアップしたデビルになる。その実力は大きく強化されたことだろう



⬆同じ仲魔を2体仲魔にしなければ純血合体は不可能。その分、合体のメリットは大きい

NEW 魔装合体 アイテムとアクマを合体させ、新技を習得

「マソウアイテム」は、デビルと合体可能。その際、デビルに新たな技を覚えさせられるのだ。



➡マソウには多くの種類がある。種類によって覚えられる技が違うのだ

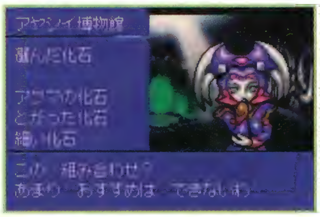
アイテムの力をアクマに宿す!!



⬆デビルとマソウが合体! デビルの姿は合体前とは変わらないが、新たな技を習得している

NEW 化石合体 「デビルの化石」を合体させて、化石デビルを作成

冒険中に入手できる「化石アイテム」。3種類の化石を合体させると、ゾンビデビルになる場合がある。



⬅まずは化石を選択。選んだ化石によって結果は変化する



⬅化石からゾンビデビルが蘇る…! だが、真の力を呼び覚ますには、さらにある方法が必要なのだ

アクマの化石に命を吹き込む!!

NEW パートナーとの合体 パートナーと他アクマを合体させる

2つの書の主人公にはそれぞれパートナーとなるデビルが存在する。このパートナーとほかのデビルを合体させた場合、合体後の仲魔はパートナーのままだが、合体相手によって能力やレベルがアップするのだ。

パートナーはランクアップで新たな姿に…!

シナリオが進んでいくと、パートナーは新たな姿にランクアップする。ランクアップは4段階あり、それぞれ、複数の形態に進化するのだ。



ガーゴイルとの初バトル

亜美の忠告を聞かず、図書室でアクマ図鑑を手に入れたジンとアキラ。彼らは興味半分でデビルを召還して、ガーゴイルを呼び出してしまう。レナを人質にとったガーゴイルだが、亜美から手渡されたデビライザーによって、ジンとアキラがデビルを召還。ガーゴイルを打ち倒す。だが、突然謎の白い発光体が出現。発光体は、世界を滅ぼす「時のユガミ」だったのだ…。



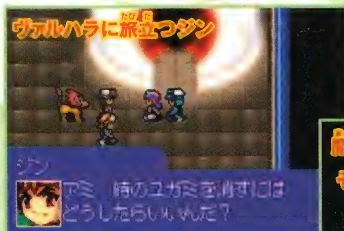
➡実はヴァルハラ(異世界)の住人だった亜美。ガーゴイルの狙いは彼女だ



⬅デビル召還の力を得たジンとアキラ。それは長い戦いの始まりだった

ヴァルハラ、魔界への出発

「時のユガミ」から世界を救うべく、ヴァルハラに旅立つジン。だが、アキラは魔界からの使いに誘われ、ジンとは違う道を歩み始めるのであった。



⬆➡亜美に誘われジンはヴァルハラへ、デビルに誘われたアキラは魔界へと向かう。2人とも「時のユガミ」を止める手段を探して…



GC

11月15日
発売予定

彼岸花

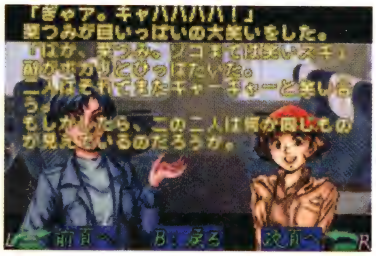


発売元	アテナ	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	ゲームドラマ		

ミステリーとホラー両方の魅力を併せ持つ小説が、ゲームならではのアレンジを加えてGBAに登場

長坂秀佳の小説「彼岸花」がゲームドラマになって登場

「弟切草」など多くの話題作を手掛けた長坂秀佳のホラー小説「彼岸花」をGBAでゲームドラマ化。原作の世界観はそのままに、ゲームならではのマルチシナリオシステムを採用。プレイするたびに事件の犯人や物語の核心まで変化するので、常に新鮮な気持ちで楽しめるのだ。もちろんこれらのマルチシナリオは長坂秀佳自身の書き下ろし。GBA版オリジナルストーリーなので原作ファンでも十分に楽しめる。



←既読文章を読み返せる。誤って読み飛ばしてしまっても安心

小説「彼岸花」とは

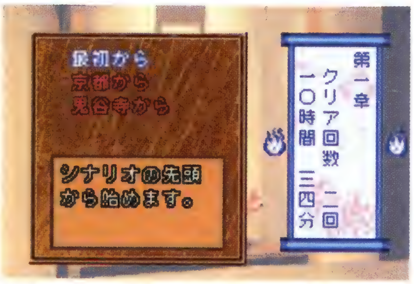
原作の「彼岸花」は、長坂秀佳の小説「弟切草」3部作の第2弾に当たる作品。GBA版の基本的な登場人物や導入部分などは小説とほぼ同じ。ただGBA版が1人の主人公の主観で物語が進行するのに対し、原作では3人の主人公の視点が入れ替わる。興味のある人はこちらもチェックしよう。



←ゲームでは主人公は1人だが原作では3人。読み比べてみるのも一興



→随所に現れる選択肢。慎重に選ぼう



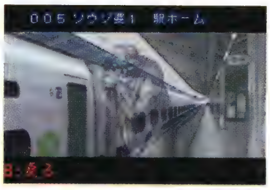
→2周目以降は開始時期を選べる

幽霊を写真に収める「ゴーストショットシステム」

本編を読み進めていると、しばしば画面にモヤが掛かったり、砂塵が舞ったりとさまざまな異変が発生する。これはその場に霊が現れていることを示す合図。タイミングを見計らってシャッターを切り、霊を写真に収めるのだ。撮影した心霊写真は記録され、いつでも閲覧できる。



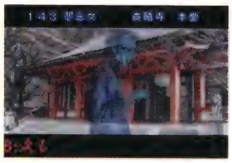
←画面が全体的に暗くなる。意外と気付きづらい



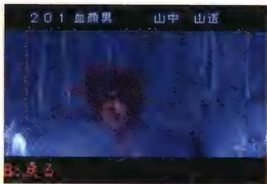
→東京駅のホームにソウジ婆が徘徊している



↑恐ろしい顔の幽霊



↑恨みがましく睨みつける女



←夜の山中に現われた血まみれの男の霊



→背景全体にモザイクが掛かる。派手なのでわかりやすい



→背景の上を砂塵が舞う。出現する時を見逃すな

心霊写真撮影成功!!



画面に異変が…



↑新幹線に乗っていると突如雷鳴が轟いた！

タイミングを計ろう



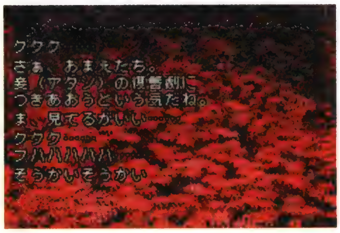
↑タイミングを誤ると霊を撮影できないので注意

↑撮影した心霊写真はゲームクリア後にまとめて閲覧できるようになる

▶▶▶京都で展開する謎と恐怖に満ちたストーリー◀◀◀

物語は、京都行きの新幹線に偶然乗り合わせた「六条有沙」、「水元融」、「川原菜つみ」の3人の女性を軸に展開する。話し合ううちにお互いの境遇が似ていることがわかり、すっかり意気投合した3人は、京都に到着してからも行動を共にする。しかしそこで待っていたのは深まるばかりの謎と、身の毛もよだつ恐怖だった。

⬇一面に咲き乱れる彼岸花と辺りに響き渡る不気味な声。これはただの悪夢なのか





⬆悪夢から目覚めた有沙に差出人不明の切符が送り付けられる。これが物語の発端だった

⬇偶然が3人を知り合わせる。しかしこれが仕組まれた偶然であることに気付く者はいない…



運命に導かれ京の都に集う者たち



知的な女子大生 六条 有沙

本編の主人公。有名大学に通うお嬢様。いつも冷静で論理的に物事を考える。いきなり送り付けられた切符を不審に思いつつも、好奇心から京都行きを決意する。

デザイナー志望の美大生 水元 融

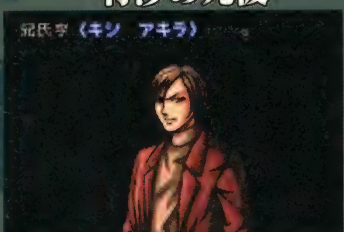
ジーンズが似合う健康的な女性。見た目のイメージ通り行動派で頭で考えるより先に体が動くタイプ。父から貰った京都旅行に向かう途中で有沙たちと知り合う。

霊感の強い女性 川原 菜つみ

自分のことをボクと呼ぶ、ちょっと変わった女の子。幼く見えるが有沙や融と同じく二十歳。突然京都旅行を思い立ち、偶然、2人と同じ新幹線に乗り合わせる。

有沙の元彼

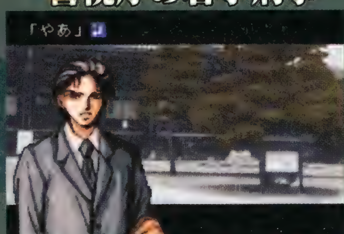
紀氏亨



⬅かつて有沙と付き合っていたが、事故により他界している

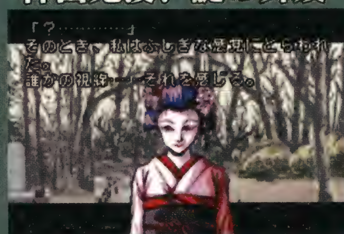
警視庁の若手刑事

柚木忍



⬅とある事件を追って東京から京都に調査にやってきた刑事

神出鬼没、謎の舞妓



⬅彼岸花模様の振袖を着て、有沙たちの行く先々に現れる

有沙たちが巡る京都「恐怖」名所

京都に降り立った有沙たちは、京都の名所巡りを始めるが、その中には恐怖スポットとして有名な場所も多く含まれていた。最初はちょっとした肝試し気分でもあった3人だが、その周りで次第に人知を超えた不可解な現象が起こり始め、肝試しではない本物の恐怖に巻き込まれていく。



⬆大迫力の幽霊画。あまりに精巧なので、本物が寄ってきてもおかしくないかも…

⬇その昔、石田三成に攻められ落城した伏見城の最後の瞬間を生々しく伝える血天井。一面に飛び散る血の中に足跡や何かを引きずったような跡が無数に残る





⬆丑の刻参りで有名な呪いの杜。ほんの数年前まで、朝になると木に打ち付けられたわら人形が見つかることがあったという

GBA
11月21日
発売予定

マッスルちゃんぴよん ～筋肉島の決戦～

発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	備考	ブロック数未定
ジャンル	パーティスポーツ		

人気テレビ番組を題材としたパーティゲームが登場。友達や家族を集めてみんなで遊ぼう。

簡単操作でスポーツ風ミニゲームが楽しめる対戦パーティーゲーム

「ストラックアウト」や「パワーフォース」といったテレビでお馴染みの競技を、簡単操作のミニゲームに。「マッスルちゃんぴよん」はそんなミニゲームを多数収録したパーティゲームなのだ。他に「SASUKE」挑戦やキャラエディットなどのやりこみ要素も用意されている。



エディットジム
エディットキャラを作成するときはこのジムで

コロシアム
「SASUKE」以外のすべての競技を行う場所

SASUKEトレーニングセンター建設予定地
ここに「SASUKE」の練習場が建設されていく

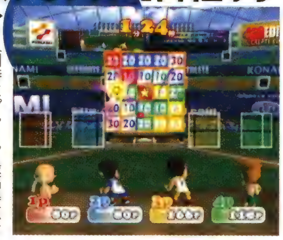
港
この港から「SASUKE」アイランドへ向かう

パワーフォース



➡ロープを引っ張りあい、先に前方にあるスイッチを押せ

ストラックアウトパニック



➡4人同時にプレイ。最高得点を狙っていこう

ショットマンキャッチ



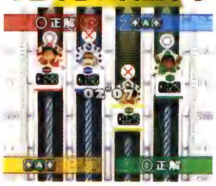
➡弾になって飛ぶ選手をもう1人がキャッチする競技

ふらふらフラッグス



➡ふらふらになっても、先にフラッグを取った選手の勝ち

ブレインパニック



➡珍しい頭を使った競技。肉体派にはツライかも!?

条件を満たすと『SASUKE』の練習エリアが出現

各競技で商品を得ることで、「SASUKE」の練習場がエリアごとに建設されていく。練習エリアを増やしていけば好きなエリアが練習できるようになるので、苦手なエリアを重点的に練習し、本番に備えよう。



➡建設された練習場。難しいと思うところを重点的に練習しよう



➡練習らしく、画面にはヘルプの表示が見える

練習を制覇し『SASUKE』に挑め

エリアごとに建設される「SASUKE」の練習場をすべてそろえると、港からSASUKEアイランドへ行けるようになり、本番に挑戦できる。この本番は練習とは違い、「6段ジャンプ」や「ウォールリフティング」といった難関が連続で待ち受ける長いコースを一度に走破しなければならない。総合力の問われる競技なのである。



⬆船に乗ってSASUKEアイランドに向かう。いよいよ本番の「SASUKE」に挑戦するときだ



⬆SASUKEアイランドの受付。くノ一風の衣装に身を包んだ女の子が出迎えてくれる



⬆六段ジャンプに挑戦。あせらずに練習の成果を出していこう



⬆重そうな壁を持ち上げる。やっていることは単純なのだが結構キツそう



⬆反り立つ壁に立ち向かう。果たしてどこまで重力に逆らうことができるのか

テストをクリアして強力エディットキャラを作ろう

登場キャラクターには有名な芸能人やお笑いタレントなどが最初から用意されているが、エディットジムでオリジナルキャラを作成することもできる。キャラの能力はテスト競技の成績で決まるので、好成績を目指してがんばろう。



➡テスト競技を何とかクリア。この成績はどう評価されるのだろうか



➡好成績と判定されパラメータが上昇した。ほかのテストでもこの調子を維持していきたい



➡エディットキャラが完成した。さっそくいろんな競技に参加させよう

GBA
11月15日
発売予定

スキャンハンター ～千年怪魚を追え!～

発売元	PCCWジャパン	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	近未来フィッシングゲーム		

魚のDNAを吸い取るという近未来フィッシング。
ライバル達に勝利して、伝説の生物たちをスキャンせよ!

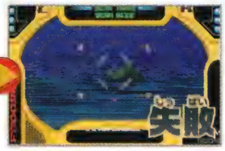
魚を撮ってデータを収集 新感覚フィッシングゲーム!!

魚を釣るのではなく、魚のDNAを「バディ」と呼ばれるマシンでスキャンして採集するという一風変わったフィッシングゲームがGBAに登場。スキャンした魚のデータは「DNAジェネレータ」という機械でクローンとして作ることが可能。主人公はある日、同級生ミサキに連れられて行った海で、伝説の海洋生物「ポセイドン」と遭遇するところから物語はスタートする。一流のスキャンハンターとなり「ポセイドン」のスキャンを目指せ!



↑魚を逃がさないように、ひたすらDNAをスキャンしよう





↑潜れる回数が決まっているので、成功と失敗は明暗を分ける

スキャンの流れ



↑まずはどのポイントでスキャンするかを選ぼう。天候や場所によって魚の種類が変化するぞ



↑ポイントに到着したら、今度はどの魚をスキャンするかターゲットを決めよう



バディ出動!!

←ターゲットを絞ったら、バディを射出。先に進めば、バディの種類も選べるようになるぞ


↑バディを引き上げ、次のポイントへ行こう

スキャンした魚を復元しよう

スキャンした魚はここで生成する事ができる。生成された魚の大きさやレア度で、もらえるFP(お金のようなもの)が変わってくるぞ。スキャン中の見た目は変わらないが、生成して初めて姿を現すレア魚「ゴールドフィッシュ」やFPがマイナスされる人工魚「ブラックフィッシュ」などもいる。



↑スキャンした魚を復元生成する事ができる「DNAジェネレータ」。釣果の確認といったところかな

スキャンハンターとバディ

環境破壊からの海洋生物減少の調査マシンとして生まれた「バディ」。いつからか釣りに変わるレジャースポーツとして普及し、スキャンを楽しむ人たちの事を「スキャンハンター」と呼ぶようになった。


↑バディ研究をしているカメゾウ。主人公に「ポセイドン」のスキャンを託し、協力してくれる

トーナメントに勝利しバディを改造

全国のいろいろなところで開かれているトーナメント。入賞することでもらえるFPでバディをカスタマイズすることができる。トーナメントにはCクラスからSクラスまであり、上のクラスに行けば行くほどもらえるFPも多いのだ。



←トーナメントのルールは、大きさや総合FPなどを競う



↑パーツを買って、バディを強化しよう



←ある程度FPが貯まれば、上のランクへ参加できるように

海にいる全ての生物をスキャンしよう!!

『スキャンハンター』には100種類以上の海洋生物が登場するぞ。中にはポセイドンをはじめ、見たこともない生物が存在する。すべてをスキャンできる一流のハンターを目指そう。



↑巻貝の一種で、優雅な泳ぎ方が魅力の流氷の天使「クリオネ」。ぜひスキャンしたいところ

未知との遭遇


↑幻の魚ポセイドン、どこにいるのか



↑スキャンハンターは楽なわけではない。時には危険にさらされる事も多々あるぞ

GBA 11月14日発売予定

魂斗羅ハードスピリッツ

発売元	コナミ	プレイ人数	1人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクションシューティング		

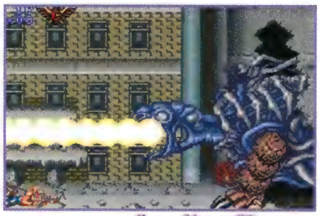
SFCとメガドライブの2作をベースにリニューアル移植

コナミの名作アクションがGBAで復活。今作はSFCの『魂斗羅スピリッツ』とメガドライブの『魂斗羅ハードコア』をベースに大幅なアレンジを加えたリニューアル移植版。目の前に立ちはだかる敵を銃で倒しとにかく先へと進んでいく単純明快アクションは健在。通信ケーブルで2人同時プレイも楽しめるぞ。



⬆シリーズで定評があったド迫力のグラフィックをバッチリ再現！

⬇カメのような姿をしたボス。口から放たれる波動砲(?)を避け、弱点を狙い打て！



⬇クサリを支点に動き回る2体の巨大な敵。挟み撃ちをどうやって切り抜ければ良いのか？



ド派手なアクションを忠実に再現!!





⬆➡銃で敵を倒し、敵の攻撃を避けていく。戦車に乗って大砲をぶっ放すこともできる！

画面狭しと動き回る巨大ボスに立ち向かえ!!



⬆主人公の3倍もの体格を持つミイラのような敵。敵のジャンプ攻撃をかわしつつ攻撃せよ



⬆左の写真の敵を攻撃し続けると、さらに巨大化。画面奥から顔を覗かせて攻撃してくるのだ

GBA 11月14日発売予定

DANDOH!!Xi

発売元	ゲームビレッジ	プレイ人数	1〜4人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ゴルフ		

人気ゴルフマンガの主人公となって世界のトッププロを目指せ

週刊少年サンデーで連載中の『DANDOH!!Xi』をゲーム化。コミックの世界観を忠実に再現した舞台で、本格的なゴルフゲームが楽しめる。最高スコアに挑むストロークモードで良い記録を残すと、キャラクタの能力がパワーアップするなど、モードが大充実！



⬆子供の頃、天才プロゴルファーの新庄からゴルフの指導を受けて才能を開花。世界のトッププロと名勝負を繰り広げる

⬇ゲームの基本画面。残りの距離と風向きを考え、クラブを選択し打球の方向を定め…ショットタイミングゲージでスイング！





⬆ゲージをうまく止めると、ナイスショットが出るのだ

ショットタイミングゲージ
Aボタンを2回押してパワーを調整し、一番右側の灰色の部分で3回目を押すのだ

原作の展開が楽しめるストーリーモード

原作のストーリーに沿って進むストーリーモード。主人公の青葉弾道となってトッププロを目指すのだ。物語は『DANDOH!!Xi』の前作である『DANDOH!!』の子供時代からはじまり、数々の名ライバルと戦うことになるぞ。



⬅試合中にキャラクタのカットインが入る演出も。物語の臨場感たっぷり

対戦相手に勝つと選べるキャラが増える





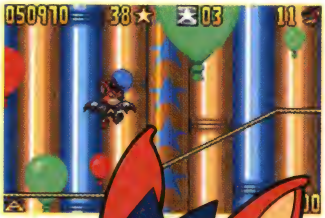
⬆➡物語は対戦相手に勝つことで進んでいく。ちなみに、対戦相手に勝つと、そのキャラでゲームをプレイすることができるようになるのだ

GBA 12月6日発売予定 アクロバットキッズ

発売元	メトロ・スリーディジャパン	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	アクション		

テーマパークをモチーフとした仕掛けいっぱいのドキドキアクション

主人公エアロが悪の組織「エドガー軍団」とテーマパークを舞台に戦うアクションゲーム。タイトルの名前通りに、各ステージにはアクロバティックなアクションがたくさん用意されているのだ。



➡変化に富んだステージ構成だ



⬆まるでサーカスの主役のごとくスポットライトを浴びるエアロ。りりしい姿だ



➡バンジーに挑戦できるステージもあるぞ

バンジージャンプで水面へ急降下



⬅落ちていくときの恐怖の表情と、登るときの脱力感がハッキリ



主人公 エアロ

大きな耳と羽根が印象的なゲームの主人公。得意のアクロバットを駆使してエドガー軍団と戦う



➡高速で移動するジェットコースターに乗ることも

⬆ジェットコースターの進む先にはさまざまなトラップがある。それをうまく避けて進んでいくのだ

GBA 11月15日発売予定 From TV animation ONE PIECE ナナツ島の大秘宝

発売元	バンプレスト	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	RPG		

ルフィたち6人特有のアクションでお宝を探していくRPG

週刊少年ジャンプで連載中の『ONE PIECE』がGBAに登場。GBA版はアクションRPG。主人公ルフィたちの特徴を活かして、ナナツ島にある秘宝を探していくのだ。主人公にたちはだかるのはオリジナルの敵。GBAならではの冒険が繰り広げられる！



➡離れた場所もゴムゴムでこのとおり！



⬆ゴムゴムで進んだ先にあったお宝を入手。このように各キャラ特有の能力を活かして進んでいくのだ



オリジナルキャラとお宝争奪!?

➡オリジナルキャラ。敵か味方か!?



ゴムゴムの手足を活用 ルフィ



ナミ トラップとお宝をサーチ

⬆サーチ能力で隠されたトラップとお宝を発見できる



⬅先へ進む障害となるものを切って、先に進めるようにできる



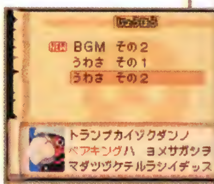
刀でぶった切る!! ゾロ

同梱のカードのシリアルナンバーで 自分だけのオウム登場

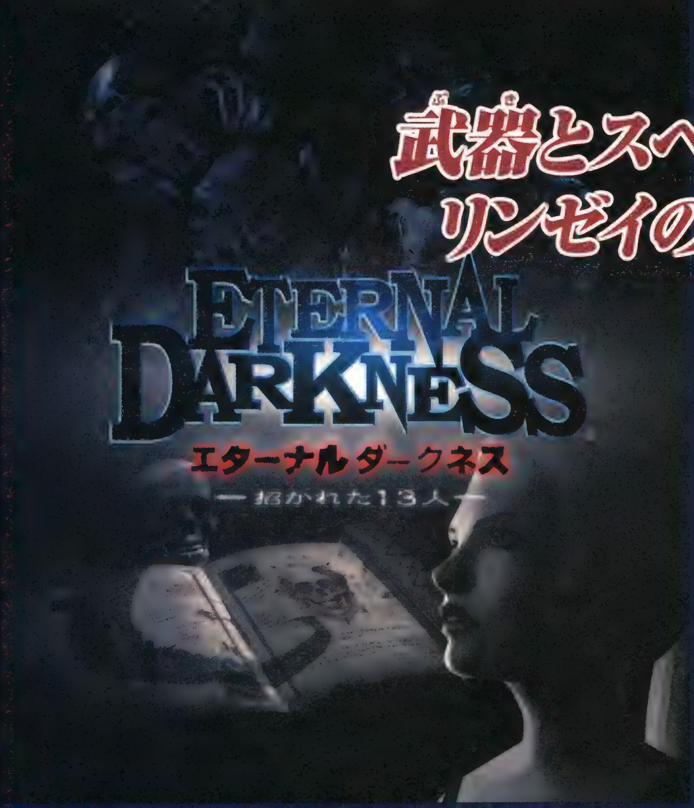
ソフトに同梱されているカードの右上にあるシリアルナンバーを入力すると、自分だけのオウムが出現。プレイヤーによって、オウムの色や口調、知識が異なるのだ。



⬆カードの右上のナンバーに注目



⬆オウムの種類は16000以上あるのだ



武器とスペルの効果的な使い方とリンゼイの章までをポイント攻略!

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	エターナルダークネス 招かれた13人	ジャンル	サイコアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	15ブロック
価格	6800円		

「エターナルダークネスの書」は、何千年にも渡るエンシャントとの戦いの歴史が記された禁断の書である。人間の皮膚と骨で綴られたこの本は、時を経て13人の人物の手元へ渡る。この書を読むことで、さまざまな知識が体内に震撼していくが、その代わりにとてつもない恐怖に襲われるとか…。今回は初めて「エターナルダークネスの書」を手にする、アレックス～パイアスの章からリンゼイの章までを、マップを使いながらポイント解説。武器を使った攻撃と、スペルの効果的な使い方も伝授する。

攻撃テク モンスターとの位置関係に合わせて使用する武器を変えていこう

モンスターの数や、戦う場所の大きさで使用する武器を変えていこう。特にピストル系の武器の場合は、弾がなくなるとリロードしなくてはいけないので、なるべく広い場所でないと効果を発揮しずらい。またナイフ系の場合は、複数のモンスターを同時に斬ることが出来ないので、モンスターの数が多いときは、テクニックを要する。



↑動きの素早いキャラでもねらいを定めやすい



↑離れた場所から、一度に複数攻撃できる

武器の違いによるメリット

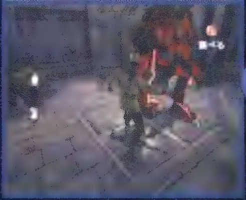
ナイフ系：ねらいを定めて攻撃することができ、せまい場所でも動きながら攻撃できる。攻撃の基本はナイフ系がおすすめ。

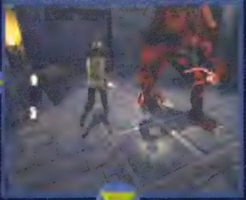
ピストル系：1度に複数のモンスターを攻撃できるものもあり、連続攻撃が可能。

攻撃テク ヒット＆アウェイを心がけて相手の背後に回って攻撃しよう

モンスターとの戦いでは、1回攻撃したらすぐに間合いをとる「ヒット＆アウェイ」が基本。欲張って連続で攻撃しようとすると、武器を振っている間は動けないため、必ず反撃を食らってしまう。攻撃したらLトリガーを駆使して素早く背後に回り、Rトリガーでねらいを定めて斬っていこう。モンスターに囲まれても、走りながら背後に回れば、容易に回避できる。

背後からねらった部位を攻撃せよ!





↑1回斬ったらすかさず走って相手の背後へ。背後に回られると相手の攻撃は空振りするので、そのスキを突いてさらに攻撃を加える。


↑とにかく攻撃をやめさせたいので、両腕に照準を絞る

部位を決めて斬る!

基本的に頭を切り落とすと動けなくなり、腕を切り落とすと攻撃できなくなる。状況によって攻撃部分を変えていくのが重要。

攻撃テク 「エンチャント・アイテム」を使用して武器の威力をパワーアップさせる

「エンチャント・アイテム」のスペルは壊れたものを直せるほか、持っている武器の威力を上げる効果もある。相手の弱点となるアライメント（それぞれ赤は青に、青は緑に、緑は赤に弱い）の「エンチャント・アイテム」を武器にかけて、攻撃すると通常攻撃よりも速く倒すことができる。切れ味抜群の威力は対ボスキャラには必須だ。


↑スペルをかけた武器はその色の光に包まれる

スペルテク 見つけたルーンを組み合わせて クイックスペルに登録しよう

リンゼイの章までに手に入るルーンは以下のとおり。これらのルーンを組合わせることで、5種類のスペルを使用することができる。この中でも「リカバー」のスペルは使用頻度が高いので、十字ボタンとYボタンに登録して素早く起動できるクイックスペルに登録しておこう。このスペルが使えるようになるのはカリムの章からで、HP回復はチャターガのルーンが必要。

	アンソニー編	カリム編	マックス編	リンゼイ編
入手できるルーン一覧	アントーボック	サンタック	バンコロク	アレタック
	マゴルモア	ネローカス	レゴルモア	ティアー
				ネスレック

	エンチャント・アイテム	リカバー	リビール・インジブル	ダメージ・フィールド	ディスペル・マジック
スペル作成に必要なルーン	アントーボック	ネローカス	ネローカス	バンコロク	ネスレック
	マゴルモア	サンタック	レゴルモア	レゴルモア	レゴルモア

よく使うものを登録



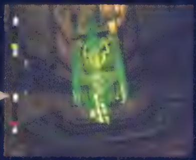


←↑十字ボタンの上下にリカバーのスペルをセット。これでフィールド上で、メニュー画面に切り替えることなく使用することができる

チャターガとゼロータスのルーンが手に入ったら



チャターガのリカバー
ヘルス・メーターが回復するが、マジック・メーターを大きく消費する



ゼロータスのリカバー
サニティ・メーターが回復する。マジック・メーターの消費は少ない

スペルテク 「ダメージ・フィールド」で結界を作り モンスターの動きを最低限に押さえる

数多くのモンスターが登場する場面や、せまい部屋で大型のモンスターと戦う場合は「ダメージ・フィールド」で結界を作り、相手の攻撃を最低限に押さえよう。結界の中にいることで、モンスターはそれ以上進入することができないので、落ち着いて攻撃することが可能だ。



←結界に入ろうとするとダメージ

スペルテク 強力なモンスターと戦うときは 部屋の入り口付近で動き回ろう

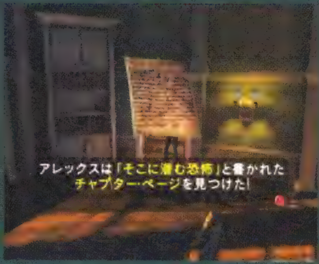
大型のモンスターは攻撃が激しいので、ヒット&アウェイの攻撃でもダメージを受けやすい。「リカバー」のスペルが使える状態なら、部屋の入口付近を動き回るようにし、傷ついたら部屋の外に逃げよう。安全を確認したらじっくり体力を回復し、再びモンスターのいる部屋に戻って戦闘開始だ。



←ヘロヘロになりながら部屋の外へ

各チャプターへの行きかたとチャプター攻略のみかた

各章をプレイするためには、「エターナルダークネスの書」のチャプターページを見つけないと行くことができない。右のマップを確認しながら、以下の条件をクリアすることでチャプターページを見つけることができる。基本的には各章でできるようになったことがそのまま反映されるので、すぐに見つかるはず。

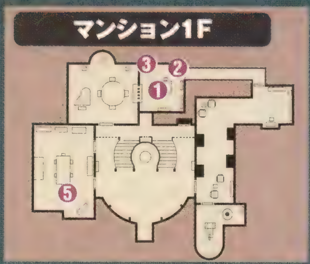


↑これを読むことで、チャプターに突入する

マンション2F



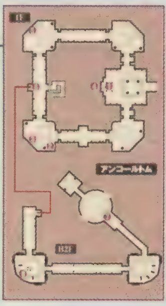
マンション1F



パイアス編	柱時計を「3:33」に合わせ、エドワードの隠し部屋を発見後、「エターナルダークネスの書」を読む❶
エリア編	隠し部屋内にある、額縁の中にチャプターページを発見❷
アンソニー編	隠し部屋内のロウソクを壁の絵と同じになるように操作し、中から出てきたケースの中にチャプターページを発見❸
カリム編	「エンチャント・アイテム」で「2階のカギ」を修理し、部屋の中にある額縁を調べるとチャプターページを発見❹
マックス編	「エンチャント・アイテム」で「グラディウス」をパワーアップさせて扉に刺し、中にある「スパイスの瓶」の中にチャプターページを発見❺
リンゼイ編	「リビール・インジブル」でチェストの鍵穴を発見し、中に入ったチャプターページを読む❻

チャプター攻略では

次のページからの攻略ページも、マップ上の番号と、「攻略フローチャート」の番号がリンクしており、番号どおりに進めていけばクリアできる。また「攻略フローチャート」で難解な部分は、画面写真とネームでピックアップして詳しく解説。またサニティが減った場合の幻覚&幻聴も紹介。

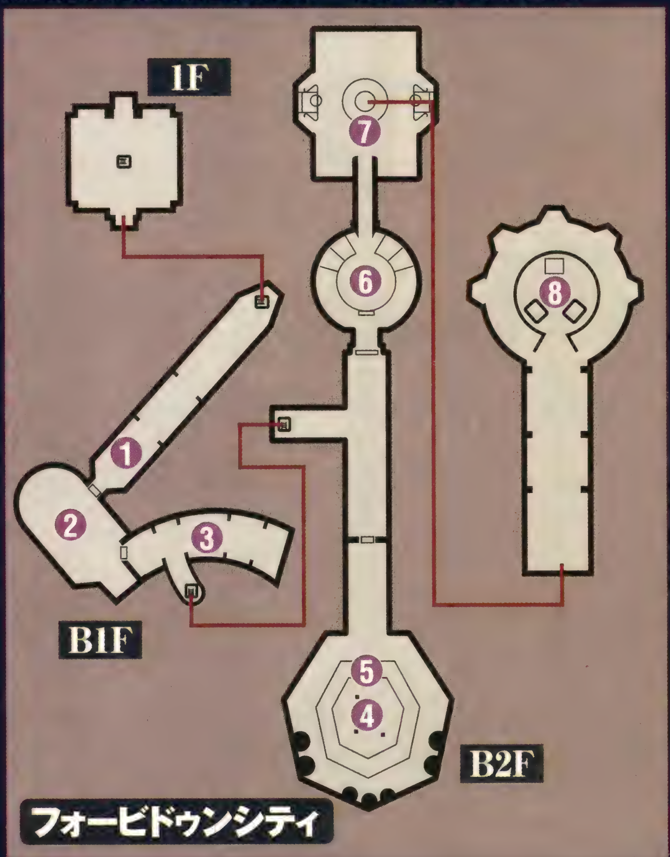


チャートの合番と対応
その場所で行う行動を「攻略フローチャート」で説明。



落ちているブロックを拾い遺跡の奥へ進め

皇帝の密命を受けて遺跡に足を踏み入れたバイアス。マップ自体は広くなく、登場するモンスターも弱いので、操作を覚えるための練習と考えていいだろう。ここでは遺跡内に落ちている「石のブロック」を4種類拾い、指定の場所に当てはめていくことで、さらに奥へと進むことができる。



攻略フローチャート（バイアス編）
❶「石のブロック(赤)」を入手する
❷「石のブロック(緑)」を入手する
❸「石のブロック(青)」を入手する
❹「石のブロック(紫)」を入手する
❺ 石のブロックを色に合わせて壁にはめ込む
❻ 開いた扉を通り、鐘を攻撃して奥の扉を開ける
❼ スイッチを押して円の中心地へ
❽ 3種類の秘宝のうち1つを獲得する

❶ 確実に敵を倒し「石のブロック(赤)」を獲得

登場する3匹のモンスターを倒し、目の前に落ちている赤い「石のブロック」を拾っておこう。モンスターは動きが遅いので、落ち着いて対処。すべてのモンスターの頭を切り落とし、動けなくしてから順番に腕を切り落として、とどめを刺していく。この戦闘で剣のさばき方と、攻撃をよけて背後に回るフットワークを覚えよう。



↑この不思議な模様は、重要な意味を持つ

❷～❹ 残りの石のブロックをすべて入手しよう

残りの3つの位置は左のマップを参照。とはいってもかなり目立つ場所においておるので、普通に探索していれば見つけられるはずだ。また4つ目のブロックが置かれている❹の部屋は、この4つのブロックを実際に使用する場所でもあるのだ。



↑床に無造作に置かれている。調べてみよう



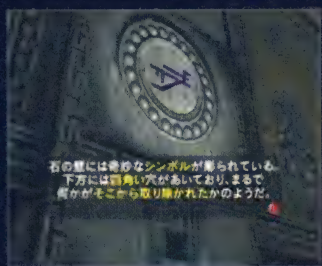
↑丸い台座の上に置かれている「石のブロック(緑)」。これは2つ目に入手する



←部屋の中央におかれた4つ目

❺ 空いたスペースに石のブロックを使用する

❺の部屋の壁を調べてみると、奇妙なシンボルが掘り込まれた下に、怪しい四角い穴があいている。色に合わせてこの穴にブロックを入れていこう。



↑壁を調べてみるとこのようなメッセージが…

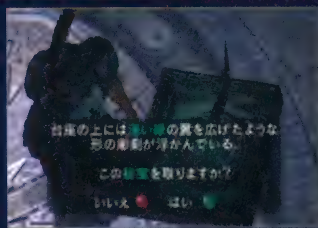


メニュー画面で使用する

実際にアイテムを使用するときはメニュー画面を開いて、使いたいアイテムを選んでいく

❽ 選んだ秘宝によって内容が変化

実はここで選んだ秘宝によって、入手できるアライメントの順番や、登場モンスターの種類が変化する。「リカバー」のスペルで、早くヘルス・メーターを回復できるようにしたければ赤いチャターガの秘宝を取ればよい。編集部では、ゼロータスの秘宝選んだ場合を基本に攻略しているぞ。



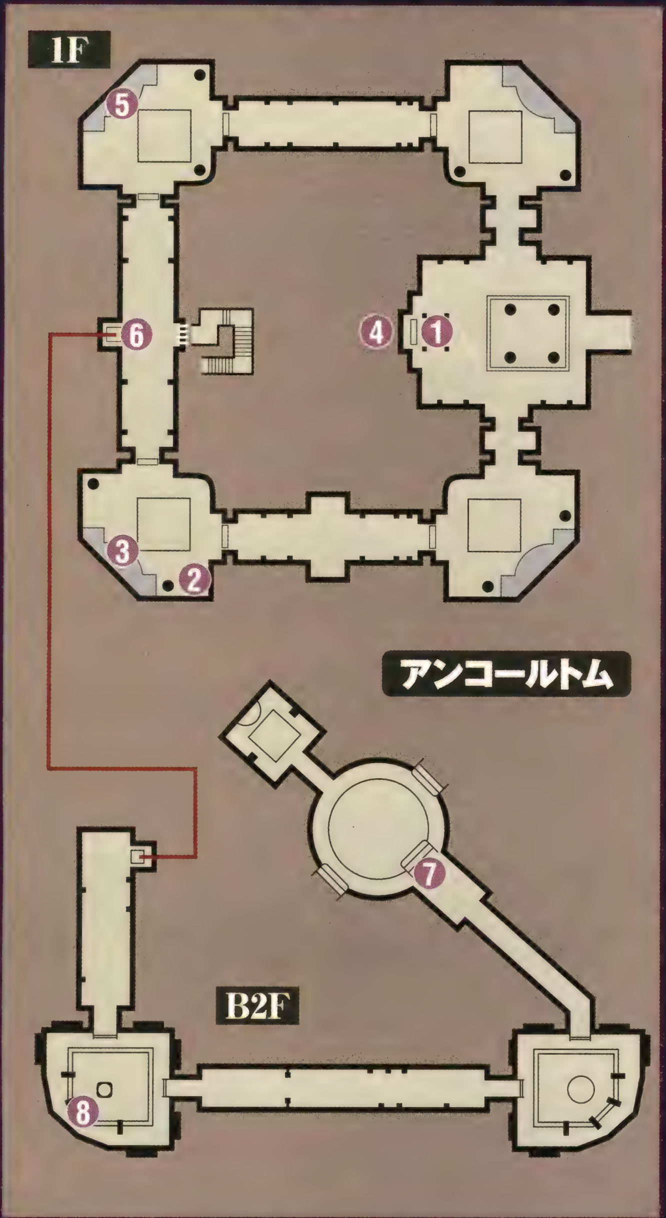
↑ストーリーでの上の変化は特に無いようだ

選んだ秘宝で入手順番が変化するアライメント	アンソニー編	カリム編	マックス編
	ゼロータス	チャターガ	ウーリアス
	ウーリアス	ゼロータス	チャターガ
	チャターガ	ウーリアス	ゼロータス



トラップに注意して「メタル・スタッフ」を手に入れろ

宮廷ダンサーとして育てられたエリアは、あるとき見つけた「エターナルダークネスの書」に書かれていた寺院へ足を運ぶ。この寺院内には多くのトラップや仕掛けが用意されており、謎解きの要素がかなり強い。地下にある「メタル・スタッフ」を入手し、奥にいる死神の姿を確認しよう。



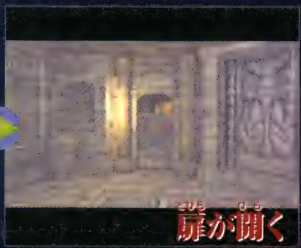
③壁画に合わせてロウソクの火を操作

絵画の太陽に位置に合わせて、手前のロウソクを操作することで、閉ざされていた扉が開いていく。全部で2カ所操作することで扉は完全に開き、⑥に行くための通路に行くことができるようになる。この仕掛けは現代に戻って、もう1度やることになる。



←真ん中と右のロウソクが点いている状態。奥の壁画に合わせる





←↑ロウソクを操作して右のロウソクを消すと仕掛けが作動し、扉が半分開く

④首飾りを付け替えて扉を開けよう

②で入手した「銅の首飾り」を①の女神像にかけると、この部屋の反対側の扉が開く。さらに奥に進んで⑤で同じロウソクの仕掛けをクリアすることで、半分開いていた扉は完全に開くことに。この首飾りの仕掛けは、約800年後のリンゼイの章でも登場し、昔と変わらずに仕掛けが作動する。



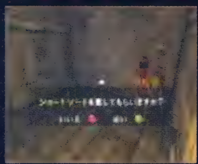
↑何もなかった女神像に首飾りをかけると…



↑エントランス右側の扉が開いていく

⑥地下2階で「ショート・ソード」を修理してもらう

⑥で「吹き矢」を取ると、落とし穴に落ちてしまい、落下した衝撃で持っていた「ショート・ソード」が壊れてしまう。しかし地下にいる僧侶を助けてあげると、修理してくれるのだ。



←この僧を攻撃すると、サニティ・メーターが下がってしまう

攻略フローチャート（エリア編）

①女神像から「不思議な首飾り」を入手する
②「銅の首飾り」を入手
③右端のロウソクを消し、扉を半分開ける
④女神像に「銅の首飾り」をかける
⑤左右のロウソクを消し、扉を完全に開ける
⑥「吹き矢」を取り、B2Fへ
⑦「メタル・スタッフ」を入手する
⑧「メタル・スタッフ」を使用し扉を開ける

幻覚＆幻聴ガイド エリア編

エリア編からサニティ・メーターの低下による幻覚や幻聴が発生していく。ここではお経のような声が聞こえたりする幻聴があり、探索の恐怖をさらに悪化させる…。



←最初のうちは幻覚や幻聴も抑え目といったところ



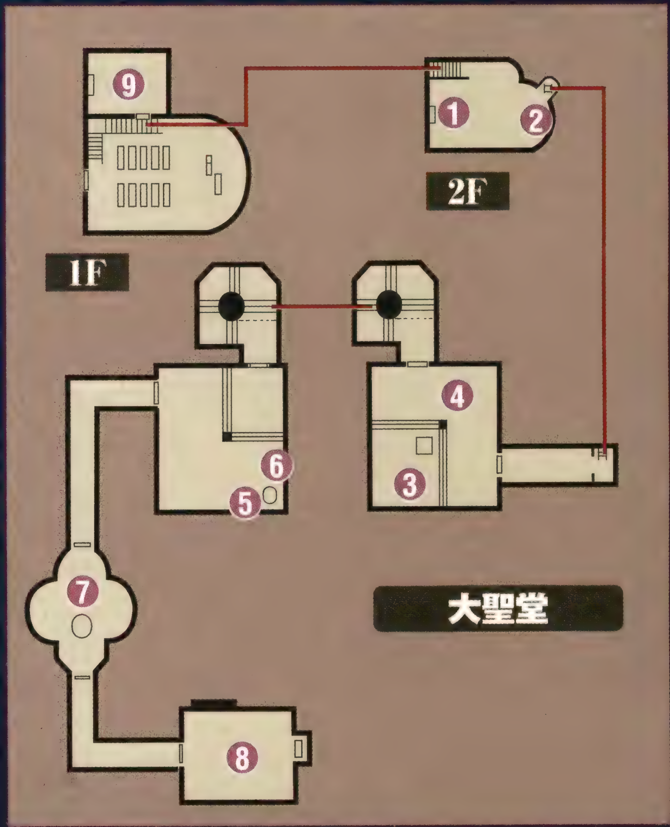
アンソニー編

スペルでアイテムを修理し「司祭のカギ」を探せ

王様に渡さなければいけない密書を誤って見てしまったアンソニーは呪われながらも、その内容を知らせようと王の元へ急ぐことに。ここでは王様がいるという司祭の部屋のカギを探し、王様に会うのが最終目的。獲得したルーンを使ってスペルを作成し、アイテムを修復して進んでいくのだ。

攻略フローチャート（アンソニー編）

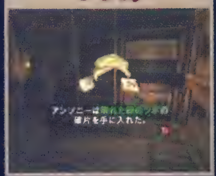
1. 「青いツボ」を入手
2. 本棚を調べ、隠し扉を開ける
3. 「たいまつ」を入手する
4. 「緑のツボの破片」を3つ入手し組み合わせる
5. 「満たされた赤いツボ」を入手
6. 「壊れた緑のツボ」と使用して壊れた「壊れた青いツボ」をエンチャント・アイテムのスペルで修復し、中に水を入れる
7. 満たされた3つのツボを置き、隠し扉を開ける
8. 黒いマントの男を倒し、「司教のカギ」を入手
9. モンスターを倒し、下の階の司祭の部屋へ



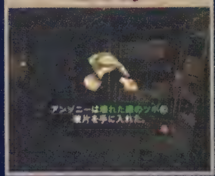
④たいまつを装備しツボの破片を見つけよう

④で入手できる「緑のツボの破片」は③で入手した「たいまつ」を装備して明るくしないと発見することができない。全部で3ヵ所にあるツボの破片をメニュー画面で組み合わせて、1つの形にしていく。

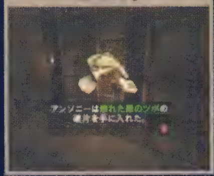
1つめ



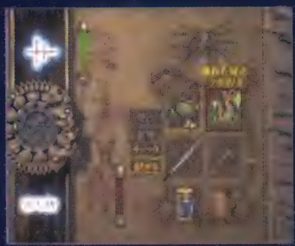
2つめ



3つめ

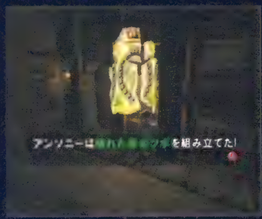


↑同じ部屋の違う棚にそれぞれ隠されている。「たいまつ」がないと暗くて発見できない



←メニュー画面の「合わせる」という項目で組み合わせていく

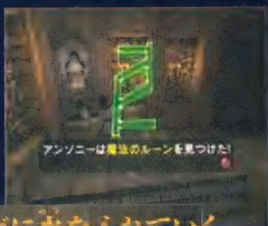
組み合わせる



↑3つの破片を組み合わせて完成

⑥ルーンを集めて「エンチャント・アイテム」を使用

入手したアライメントと、アントーボック、マゴルモアのルーンを組み合わせることで「エンチャント・アイテム」のスペルが使用可能に。壊れた緑＆青のツボを修理するのだ。



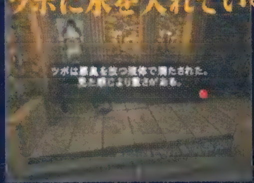
→「青いツボ」を調べると壊れた中から現れる

壊れたツボを直し…



←スペルを使ってツボを修復

ツボに水を入れていく



←水を入れたツボを3色用意して、先に進んでいく。後で使うのだ

⑦水を入れたツボを3ヵ所に置いていく

⑥で水を入れた「満たされたツボ」を順番に置いていくことで、目の前の扉が開く仕掛けだ。ここで重さが足りない場合は、水を入れ忘れたツボがあるはずなので、急いでくみに行こう。この扉の奥には、「司祭のカギ」を持つ黒いマントの男との戦いが待っている。足りないメーターは回復しよう。



←ツボの重さで扉が開くようになる

⑨後ろに回って両腕をねらって攻撃

「司祭のカギ」を手に入れて戻る途中には、モンスターが待ち受けている。基本的な戦い方は一緒で、後ろに回りこんで、両腕をねらうように攻撃していこう。リーチの長い腕は早く斬っておきたい。



↑1回斬ったら後ろに回り込む基本は同じ



←後ろから長い腕を切り落とせ

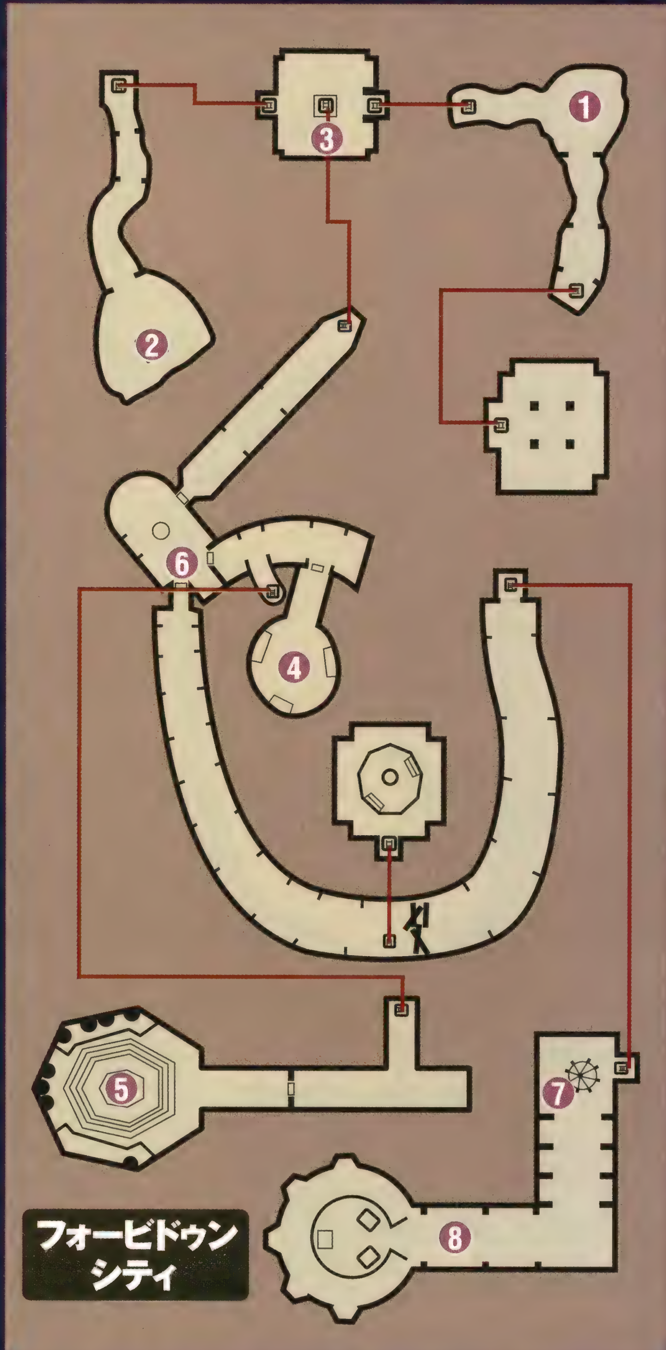


愛する女性を手に入れるために「古代の宝」を見つけ出せ!

神秘的な女性に心を奪われ、彼女のために失われた「古代の秘宝」を探す旅に出たカリム。ここからは謎解きもモンスターも、グッと強力になっていくので、持っているヘルス・メーター回復アイテムを駆使しながら先に進んでいこう。カリムは剣の名手なので攻撃が非常に使いやすい。

攻略フローチャート(カリム編)

1. 「人型の置物(白)」入手
2. 「人型の置物(黒)」入手
3. 部屋内の丸い床に置物を2つ置き、3つに自分が乗ると下に行けるエレベーターが登場する
4. モンスターを倒し、アライメントを入手
5. 「ラムダオ」を入手し、登場するモンスターをすべて倒す
6. 「ラムダオ」にエンチャント・アイテムをかけ、扉に「ラムダオ」を刺す
7. 「エターナルダークネスの書」を不気味な台の上にのせる
8. すべてのモンスターを倒し、奥の部屋の「緑色の彫刻」を取る



③重さを感知して作動する昇降機

①と②で入手した「人型の置物」を丸い模様の床の中心にそれぞれ置いていき、3つ目の床の上に自分が乗れば部屋の中央にある飾りが、昇降機となって作動する。これを使って下の階に下りていくのだ。



←ヒントも何もないので、置物を床に置く発想が最初は浮かばないかも。いろいろ試すと発見できるのだが

④ルーンを入手後バリアを解く

④にいるモンスターを倒してネローカスのルーンを手に入れておかないと、上の階のバリアを解くことができない。ルーンを持ってバリアに触れることで、それまで行けなかった場所に行けるようになる。



↑体の中に持っていたルーンを手に入れる



←バリアが解けていきはしごが現れる

⑥スペルの魔力で「ラムダオ」をキー代わりに使用

この封印された扉は、色に合った「エンチャント・アイテム」を「ラムダオ」にかけて刺すことで扉が開く。





←↑空いた部分にグサッと刺すことで、扉の封印が解ける

幻覚&幻聴ガイド カリム編

見た目の恐怖だけでないのがおもしろいところ。急にテレビのボリューム表示が現れ、表示が低くなると共に、本当に音量が下がっていく。テレビの故障を錯覚させる演出。

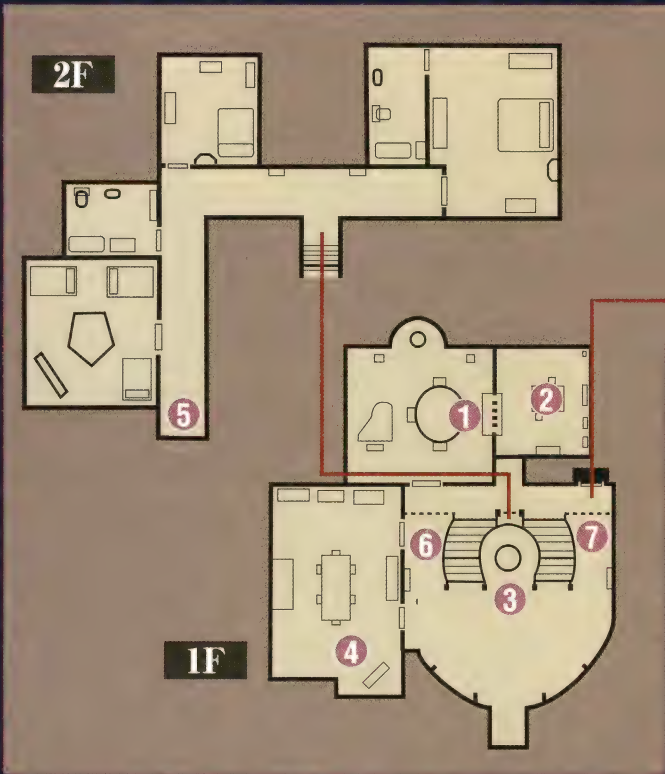


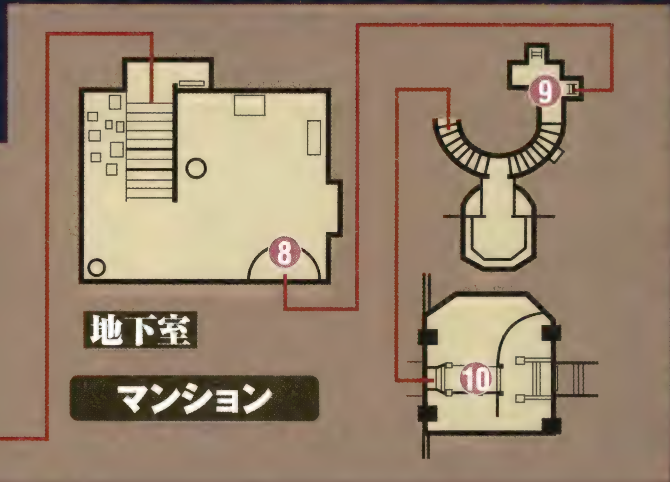
←巨大モンスターとの一戦前にこれをやられると気が散る…



マックス編 友人の手紙を頼りにまだ見ぬ地下室へ急げ！

大きな屋敷で1人、思想にふけっていることの多いマックスだが、暖炉下に隠されていた「エターナルダークネスの書」を見つけてしまったことで、屋敷内のさまざまな秘密を目の当たりにする。現代のアレックスと同じ屋敷のレイアウトだが、モンスターや屋敷のお手伝いが襲ったりしてくる。



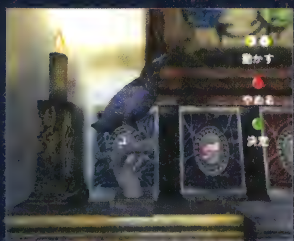


攻略フローチャート（マックス編）

1. カラスの像を動かし、暖炉下の隠し通路を発見する
2. 「エターナルダークネスの書」を手にすると、モンスターが出現
3. モンスターを倒し、ルーン（レゴルモア）入手
4. 「ポンプのハンドル」を入手
5. 壁の隅にある「封筒」を入手。中をチェックし「地下室のカギ」を入手する
6. モンスターを倒し、アライメントを入手
7. リビール・インジブルのスペルを使って隠し扉を発見し、「地下室のカギ」で中に入る
8. ポンプにハンドルをはめて水を抜き、はしごで下へ
9. ルーン（バンコロク）を入手し、バリアを解除
10. モンスターを倒す

①アライメントの3すくみの関係を理解しよう

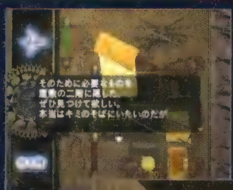
暖炉の上に置かれているカラスのオブジェを動かし、アライメントに合ったのマークに移動すれば、暖炉の下に隠し通路が現れる。この3すくみの関係はP78で前述したとおり、弱点となるマークに置くことがヒントになっている。この後の登場する⑦の場面でも、この法則を利用することになる。



↑カラスのオブジェは左右に動く

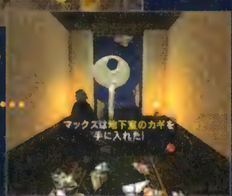
⑤手紙の情報を頼りに「封筒」を発見

この屋敷内には、友人がマックスに宛てた手紙がいたるところ置いてあり、最初はこの手紙をヒントにしながら進めていくことになる。③のモンスターを倒したあと、2階の⑤の場所に行くと画面左下に封筒が落ちている。この封筒の中身を調べると、友人の手紙と共に「地下室のカギ」を手に入れることができる。



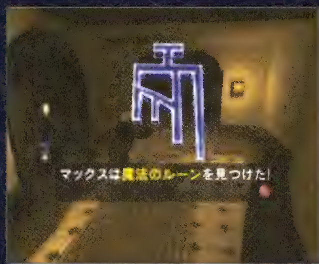
↑2通目の友人の手紙をヒントに2階に行くと、封筒を発見することができる

封筒の中には…



⑦スペルを使って見えない扉を発見する

⑥に登場するモンスターを倒すと、アライメントのルーンを入手。さらに見えないものが見える「リビール・インジブル」を使えば、隠し扉が見えるようになり、「地下室のカギ」で中には入ることができる。



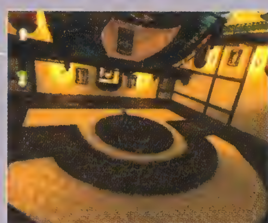
↑⑦の場所にはアライメントの封印がしてあるため、色に合ったアライメントが必要



↑スペルを使用すると、封印が解けていき新たな扉が現れる。ウールリアスでないと現れない

幻覚＆幻聴ガイド マックス編

部屋に入ったとたんに面食らってしまう幻覚。屋敷の上下が逆さまになってしまい、天井を歩く異次元ワールドに突入。しばらく歩かないと元に戻れない。



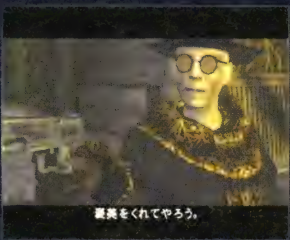
↑上下が反転してしまった屋敷内をひたすら歩いていくマックス



腕輪と首飾りを石像に付けて隠し扉を開けろ

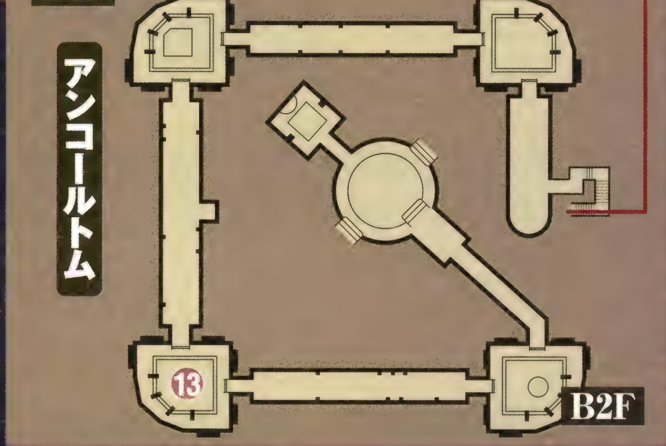
リンゼイ編

未知の遺跡を調査にきた考古学者リンゼイ。出資してくれたスポンサーと共に遺跡を訪れるのだが、いきなりの裏切りにあってしまう。エリアと同じ遺跡で仕掛けなどは変わらないが、階層が1つ増えるので、調査はより複雑になっている。



←スポンサーに銃口を向けられる





①⑩クモの巣のかかったところはブラシで掃除

画面上でクモの巣がかかったような場所は、持っている「探索用ブラシ」を使えばアイテムを入手できる。ルーンや首飾りなど、先に進むための重要なアイテムも多く含まれているので、見逃がさないようにしたい。



↑ブラシでほこりを落としていくリンゼイ



↑現れたアイテムを使って先に進んでいく

⑨丸い模様の床を踏んで仕掛けが作動

この部屋には「金の腕輪」があるのだが、仕掛けを作動させないと取ることができない。部屋の端にある丸い模様の床を踏むことで、見張っていた像が動き出し、「金の腕輪」を入手することができる。



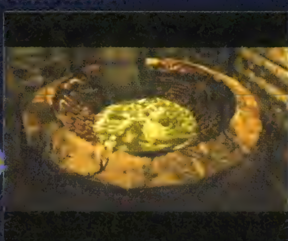
←床を踏むと恐ろしい顔の像が動き出し、「金の腕輪」を持つ像の持つ手も同時に動き出す。そのスキに入手だ

⑪持っているアイテムが別のアイテムに変身

⑩で入手した「首飾り」はこのままでは使えない。⑪のスイッチで作動する酸につけることで、外側の汚れが洗い流され、「金の首飾り」となって再び現れるのだ。

→なぜか酸が吹き出してくる奇妙な仕掛け。侵入者の窃盗を懲らしめるものだったのか





←きれいな「金の首飾り」に変身

攻略フローチャート（リンゼイ編）

1. モンスターを倒した後、「探索用ブラシ」でホコリを取って「銅の腕輪」を入手
2. 女神像に「銅の腕輪」はめて扉を開ける
3. 「銅の首飾り」を入手
4. 「鉄の腕輪」を入手
5. 女神像に「銅の首飾り」をつけて反対側の扉を開ける
6. 「銀の腕輪」と「鉄の腕輪」を取り替える
7. モンスターを倒し「銀の首飾り」を入手
8. 石像に「銀の腕輪」と「銀の首飾り」をつけて、隠し扉を開ける
9. 床のスイッチを作動させ「金の腕輪を」入手
10. 「探索用ブラシ」を使ってひどく汚れた「首飾り」を入手
11. 酸に「首飾り」を浸して「金の首飾り」を入手
12. 石像に「金の腕輪」と「金の首飾り」をつけて、隠し扉を開ける
13. モンスターを倒してルーン（ティアー）を入手しバリアを解除

幻覚＆幻聴ガイド リンゼイ編

思わずうれしくなってしまう幻覚もある。所々に落ちているのはすべて「ショットガンの弾」。でも、全部拾ったところで、幻覚なので使えないのだが…。



←夢中になって拾っても、ただのぬか喜びになるだけです…

STARFOX ADVENTURES スターフォックスアドベンチャー

おまけ要素の解明と最後のスペルストーン入手まで

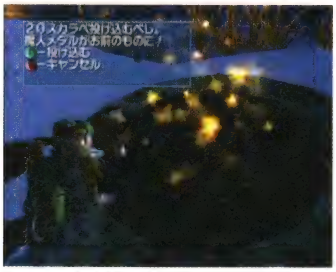
ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	スターフォックスアドベンチャー	ジャンル	アクションADV
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円		

すべての魔人メダルを取っておまけモードを楽しもう

ダイナソープラネットのさまざまな場所に設置されているメダルの井戸にスカラベを放り込むことで、魔人メダルというアイテムが手に入る。この魔人メダルを使うと、通常では選択できないおまけモードが出現したり、ゲームの裏側を語るさまざまなメッセージを聞くことができるようになるのだ。

ここでは、魔人メダルの使い方と、8つのメダルの井戸のありかを完全公開!! 更なる楽しみをゲットだ!!



⬆メダルはどれも20スカラベで手に入るが、肝心の井戸を探すのが大変。魔法や仕掛けを活用して探し出そう

井戸にスカラベを投げてゲット

メダルの井戸に20スカラベを払うことで、魔人メダルが手に入る。スタート直後は10スカラベしか持てないので、スカラベ袋を手に入れてから魔人メダルが入手可能になる。

スカラベを払うメダルの井戸も、普通は立ち寄らない場所に設置されていることが多い。魔人メダルを手に入れるには、隠されている井戸を、マップをよく見ながら探し出す必要がある。

井戸を探せ



⬆井戸を見つけるには、マップをよく見ていったことのない場所を丹念に探索するといい



⬆ストーリーを進めるだけでは見つからない場所にある。じっくりと探そう

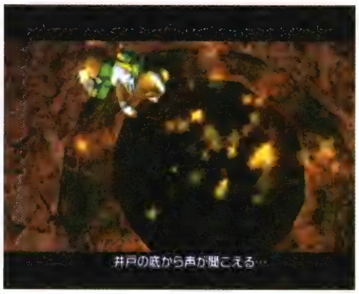
スカラベを入れたら魔人メダルが



➡メダルは取った場所によって、使えるお楽しみ要素は変化するので、どこで取ったか覚えておこう。複数取ると、どのメダルがどこでとったものか分からなくなるので注意。使う前にセーブするといいかも

魔人メダルをメイズで使う

魔人メダルを手に入れても、持っているだけでは効果はない。ワープ魔人が連れて行ってくれる、メイズの中にある井戸へと向かおう。メイズの井戸に魔人メダルを投げ込むことで効果は発揮されるぞ。魔人メダルは使用するとなくなってしまうので、秘密のメッセージを楽しむ時は、メイズに入る前にセーブしておくといいだろう。なお、ワープパッドは脱出口だ。



秘密のメッセージはすぐ聞ける

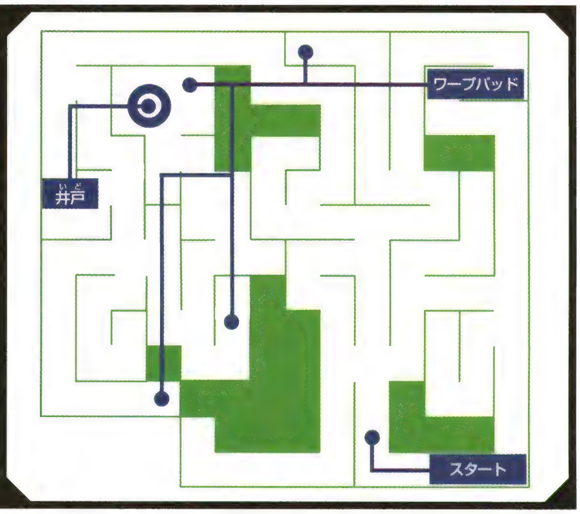
⬅秘密のメッセージはメダルを放り込むと見られるが、メダルはなくなってしまうのでそれっきりだ。使う前にセーブしておけば、何度でも見ることが可能だ。メッセージは比較的短いので、メモをとってもいいだろう

おまけモードはタイトルで確認

➡おまけモードはタイトル画面で方向スティックを左右にかたむけて、追加されたモードを確認だ。こちらはセーブしておかないと効果が発揮されないので、メダルを使ったらセーブして、タイトル画面へと戻ってみよう



メイズ内マップ



魔人メダル入手場所完全解説

メダルの井戸のありかと行きかたを完全解説!! スカラベ以外にも、入手するのにアイテムなどが必要な場合があるので、行動する前に条件がそろっているかどうかを確認してから取りに向かうようにしよう。

シャブンガの店 ▶▶ おまけモード「クレジット」

最も最初に見つかるメダルの井戸。シャブンガの店の中央にあるので探す必要もなく見つかってしまう。トリッキーを助けてソンテイルの里に戻ってきたら入手可能だ。クレジットはスタート画面のオプションで選択できる。



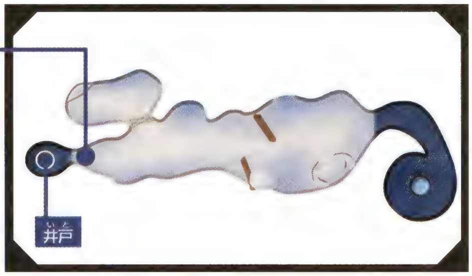
←シャブンガの店のど真ん中にある。見落とすことはないだろう

アイスマウンテン ▶▶ おまけモード「ジュークボックス」

アイスマウンテンの壁をボム胞子で吹き飛ばせば、その中でメダルの井戸を見つけることができる。アイスマウンテンにはワープ魔人のワープで行ける。スノーホーンの谷からは上がることができないので要注意。

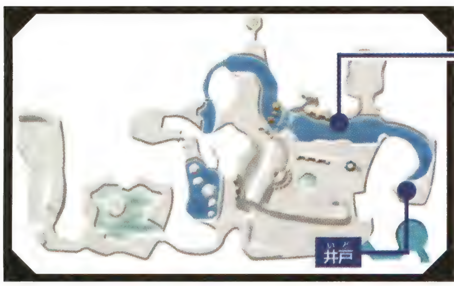
要ボム胞子





スノーホーンの谷 ▶▶ 秘密のメッセージ

ダークアイス鉱山のゲートキーパーを助けることができるようになってから入手が可能。ゲートキーを使って進んだ先の川を下流へと下った先に井戸がある。水でダメージを受けないよう氷に乗って進もう。



流れる氷の上に乗れ!!

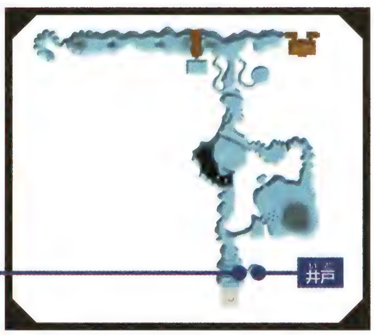


ムーンパス ▶▶ 秘密のメッセージ

ムーンシードで登れば井戸へ行ける。1回目の火山のフォースポイントクリア後に行こう。



要ムーンシード



ライトフット村 ▶▶ 秘密のメッセージ

村の内部に入れるようになったら、試練を2つクリアしたあと、ライトフットに話しかけて子供を捜すイベントをクリアしよう。入口横のジャンプパッドが使用可能になり、そこからジャンプで井戸へいける。



ここから上へ

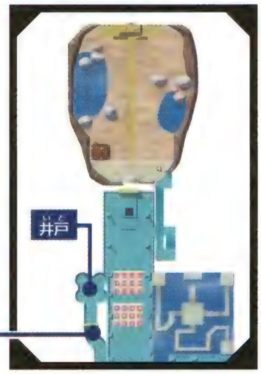


海のフォースポイント ▶▶ 秘密のメッセージ

ポータルの魔法が使用可能になったら、海のフォースポイントで封印されたとびらを開いた奥でメダルの井戸を見つけることができる。フォースポイントに入るにはスペルストーンが必要だぞ。

要ポータル

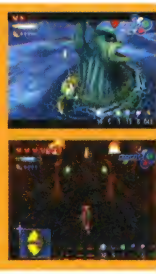


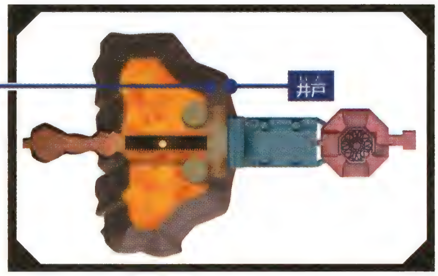


火山のフォースポイント ▶▶ 秘密のメッセージ

フォースポイントに入ってすぐの壁を降り、ムーンシードを使って登った先に井戸がある。2つ目のスペルストーンを戻しに行く時が入手できる最初で最後のチャンスだ。ゲットするのを忘れないようにしよう。

要ムーンシード





ケープビーチ ▶▶ おまけモード「画面フィルタ」

ポータルを使って封印された扉を開くと、大砲が使えるようになる。この大砲で、入り口方面にある橋の下を撃ち抜こう。奥にメダルの井戸があるぞ。なお、大岩を大砲で壊せば魔法ゲージのパワーアップが可能だ。

ポータルで奥へ進み大砲で岩を壊せ





スペルストーンを戻して試練の館を目指せ！

レッドアイキングから取り戻した2つ目のスペルストーンを火山のフォースポイントへと戻し、その後クラゾアスピリットを取りにいくのが目的。ウォールドシティからソンテイルの里へ戻り、風の吹き上がる通路奥のムーンパスを通ってフォースポイントへ。戻し終わったら、逆の順でソンテイルの里へ戻り、黄金ニンジンを買ってスノーホーンの谷へと向かおう。

① 青、緑、赤、黄の順に火を消して扉を開け

中央のスペルストーンを使う場所で扉を開けたら、下の動く足場に飛び乗り、壁を登って開いた扉へ行こう。通路奥のエレベータで上の階にいったら、横のはしごを登り青、緑、赤、黄の順に火を消して扉を開くのだ。



➡エレベータを使ったらすぐに上に登る。この上で燃えている炎をアイスブラストで消化だ



⬅通路と同じ順で消化。炎を消す順番を間違えると、また最初からになってしまうぞ

② はしごを下ろしてスイッチを入れる

2匹のシャープクロウが出現するので、まずはこいつらを倒す。倒すとスイッチが現れるので、スイッチの上にトリッキーを載せてストップ。降りてきたはしごを上った先で、レバースイッチを入れて扉を開こう。



➡シャープクロウはさっさと倒してしまおう。アイスブラストを使うとラクちんだ



⬅トリッキーにスイッチを踏ませて、降りて来たはしごを上っていくのだ

③ 動く足場の上から火の色を合わせて玉を撃つ

スイッチの上にトリッキーを乗せてストップ。動いた足場の火を消して飛び乗り、変化する炎の色と玉の色が同じ瞬間に、炎越しにヒートブラストを撃とう。これをクリアできれば、前回も来た場所に出る。あとはスペルストーンを戻して脱出だ。



⬅狙いは固定して、炎の色が重なるのを待って撃つのが確実だ

④ スカラベ袋(大)を入手し黄金ニンジン購入

里に戻ると、ガーゴイルがソンテイル族を襲っているので、これをヒートブラストで全滅させよう。するとスカラベ袋（大）が手に入るので、シャブンガの店で黄金ニンジンを買ってスノーホーンの谷を目指すのだ。



⬅ヒートブラストで残らず倒す。制限時間があるので手早く

⑤ 黄金ニンジンを渡してルートを確保

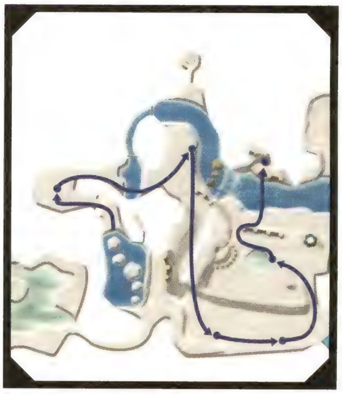
飛び石をわたった先にいるスノーホーンに黄金ニンジンを渡せば、力試しをさせてもらえるようになる。力試しを受ける前に通路を確保しよう。ヒートブラストで、木の中の敵を撃てば、木が倒れて川を渡す橋になるぞ。



⬅木の中の敵を倒せば木が倒れて橋になる。全部倒そう

⑥ ダイノホルンを6カ所順番に吹く

準備が終わったら、スノーホーンの前にあるダイノホルンパッドの上でダイノホルンを使って力試しを開始。パッドが出現するポイントは右のマップの通り。挑戦する時には、ショートカットにダイノホルンを登録しよう。





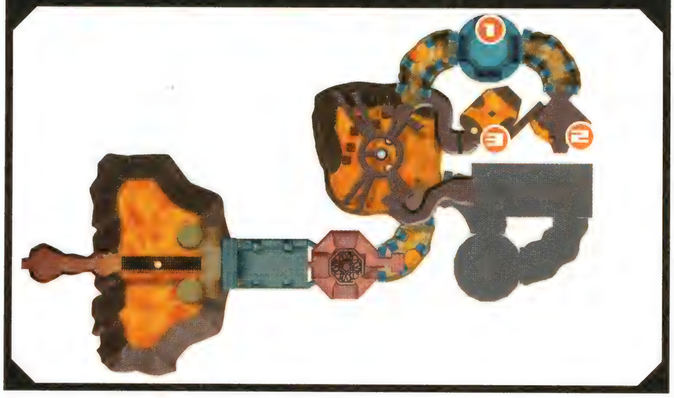
⬅ショートカットにダイノホルンを登録しておくとスピーディーに進む

⑦ 試練の館へ

力試しが成功したら、試練の館への扉が開かれる。先ほどのスノーホーンがいた場所まで戻り、橋を渡った先にある試練の館へのワープパッドを目指そう。魔法ゲージとライフを充分回復してからワープするといいだろう。



火山のフォースポイント



スノーホーンの谷



スピリットを開放してからスカイゲートを開く

試練の館で4つ目のクラゾアスピリットを入手したら、ソンテイルの里のワープ魔人からクラゾア宮殿へ。今回の試練は楽にクリアできるぞ。スピリットの開放に成功すると、ソンテイルの里にいる恐竜がスカイゲートを開いてくれるようになる。スカイゲートが開かれたら燃料セルを15個集めて、ドラゴンロックへ最後のスペルストーンを取りに向かおう。

① キースを倒してからバレルを使って壁を壊す

燃料バレルで奥の壁を壊す必要があるのだが、運搬中にキースに襲われると爆破してしまう。まずは、先にキースをヒートブラストで全滅させておこう。キースを倒したら通路から落ちないように燃料バレルを運んで奥の壁を破壊する。落ちないように行きたいが、時間をかけすぎるとキースが復活してしまうぞ。壁を壊して先へ進めるようになったら、また燃料バレルを取って奥へ。



↑橋から落ちたり、敵に当たると最初からやり直しになってしまう

② スイッチで炎を調整してバレルを奥へ

レバースイッチを操作すると、噴き出す炎の位置が変わることを利用して、炎に当たらないように燃料バレルを向こう岸へとわたす。まず、左のバレル置き場へ燃料バレルを置く。バレルリフトが来る前に、レバースイッチを入れて炎の噴出する位置を変更しておこう。バレルが運ばれ始めたら、バレルリフトの動きを見て、レバースイッチを操作しよう。



↑スイッチの操作で炎を切り替えないと、途中で爆発してしまう

③ バレルを運んで壁を壊す

風の吹き上げてくるところでは、バレルを風に乗せて運んでいく。奥の通路では、シャープクロウが出現するので、まずバレル置き場へ燃料バレルを置いて戦おう。奥の噴き出す炎に当たらないように投げて壁を破壊。

➡風に乗せてバレルを運ぶ。投げそこなったら体で押し込んで運ぼう



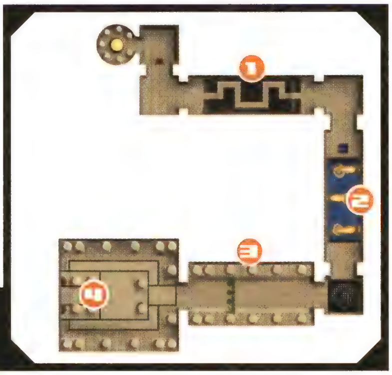


⬅シャープクロウを倒して、噴き出す炎の間を縫うか、炎が止んだ瞬間に投げつけよう

④ 試練をクリアしてクラゾアスピリットを入手

クラゾアスピリットに話し掛けて始まる第4の試練は、ライトフット村でプレイした力比べと同じ内容だ。制限時間内にシャープクロウとの力比べに勝てばクラゾアスピリットを手に入れることができる。ボタンを連打するだけなので、気合を入れた連打で速攻勝負!!

試練の館　4回目



⑤ 2階に上がってポータル扉を開ける

ソンテイルの里まで戻ったら、ワープ魔人に頼んでクラゾア宮殿へ。前回と同じように進み、せりあがる足場に乗って風の吹き上げる部屋へ進む。中央の風に乗ったら、すぐ右へ移って目の前の通路へ降りよう。通路を左に走ってポータル扉を開ければ、クラゾアスピリットを開放できる。



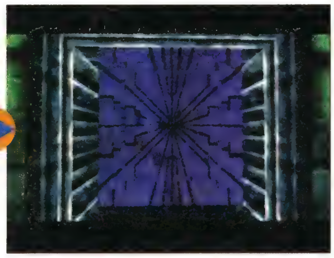
↑上に登る足場から、風が吹き上がる部屋まで移動。まずは真ん中の風に乗るのだ



↑体が浮いたら、すぐに右がわの風に乗り換える。乗り換えて上昇したら2階へ行ける



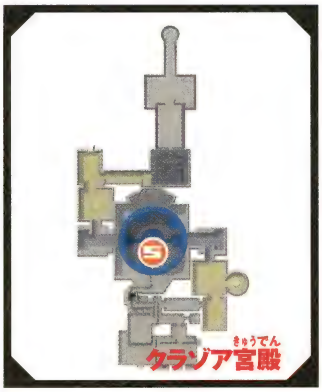
↑風から降りたら、通路を左へと進む。マップでいうと、反対側まで進んでいこう

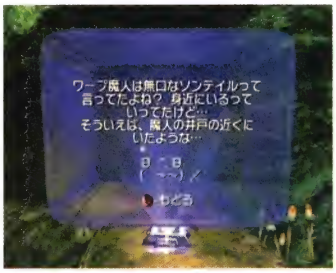


↑ポータルを使って封印された扉を開けば、扉の奥でスピリットが開放できる

⑥ 魔人の井戸のそばにいるゲートキーパーと話す

クラゾア宮殿から戻ると、ワープ魔人がドラゴンロックのゲートキーパーのヒントをくれる。ゲートキーパーは、魔人の井戸のそばにいるソンテイル族。話しかければゲートが開くぞ。





↑スリッピーからもヒントが聞ける



↑ここにいる恐竜に話しかければOKだ



ドラゴンロックで最後のスペルストーンゲット

ドラゴンロックでボスを倒せば最後のスペルストーンを手に入れることができる。まずはアーウィンステージをクリアしえてドラゴンロックへ降りよう。必要な燃料セルは15個。燃料セルをぜんぜん集めていなかったなら、シャブンガの店で手早く買い集めてしまおう。

アーウィンステージをクリアするのに必要なリングの数は10個。ゴールドリングは全部で11個しかないので、多少無茶をしてでも確実にリングをゲットしていこう。減速と急旋回を組み合わせた急ターンが有効だぞ！



⬆燃料セルが足りないときは大して高くないので、買ってしまうのが一番早い



⬆着陸に必要なゴールドリングは10個と非常に多い。リングに集中しろ！



⬆3匹の恐竜と力をあわせてスペルストーンを手に入れろ!!

① リフトでバレルを運んでレバースイッチをオン

建物についているはしごを登って、奥へと進み燃料バレルを入手。これをバレル置き場まで運んでレバースイッチを入れたら、バレルリフトが来る前にはしごを登ろう。通路のスイッチを踏むと、踏んでいる間炎が止るので、リフトと一緒に進んで、燃料バレルに炎が当たらないようにする。バレルを運び終わったら、柵を爆破し、奥でレバースイッチを入れるのだ。ステージ反対側のハッチが開き、アソーカ族に乗れるようになる。



⬆まずは、奥からバレルを運んでくる。噴き出す炎に当たらないよう注意



⬆レバースイッチを入れればバレルリフトが飛んでくる。来る前にはしごを登れ

⬇➡バレルリフトが通る時に炎が止るように、歩調を合わせてスイッチを踏んでいくのだ。炎の噴き出す穴を通り過ぎるまでは、スイッチの上に乗って、バレルリフトの移動を待て







バレルリフトに合わせてスイッチを踏もう

➡炎の出る穴を通り過ぎたら、次のスイッチまで急いで前進。失敗するとバレルを運ぶところからやり直しになってしまうぞ

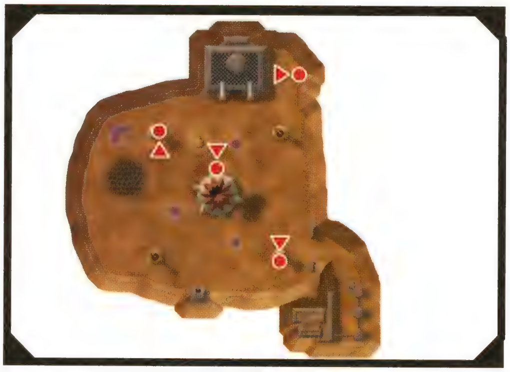
② ジェネレータと監視ロボを壊す

アソーカ族に乗って、マップ4ヵ所にあるジェネレータを破壊する。すべて壊したらアソーカ族から降りて、4体の監視ロボットをヒートブラストで破壊する。



乗り場からGo！

⬅アソーカ族に乗ったらジェネレータを目指そう。ジェネレータの位置は下のマップで確認しよう。1つだけ壁についているものがあるので注意





③ハイト族に乗ってミサイルを迎撃して進む

監視ロボットを全滅させると、建物の正面ゲートが開く。ジャンプパッドから登りハイト族の正面に回ったら柱についたターゲットスイッチをヒートブラストで撃とう。時間がたつとターゲットスイッチは元に戻ってしまうので、素早く狙い4つとも点灯させるのだ。ハイト族を助けると、背中に乗って移動するシューティングがスタートする。弾数は無制限なので、気合の入った連打で襲いかかるミサイルをすべて撃ち落して進もう。

スイッチを素早く撃て!



↑時間がたつと消えてしまうので、2連射する気持ちでスイッチを入れていくといい

弾数は無制限



↑タワーのてっぺんから大量にミサイルが発射されるので、それを撃ち落しながら進む

⑥カゴのヒモを焼き切ってクラウドランナーを救出

レバースイッチを入れると、クラウドランナーを閉じ込めたカゴが動く。カゴが真ん中に来たら再びスイッチを入れて止めよう。その後下に降りて、トリッキーのファイアを使いクラウドランナーを救出する。

クラウドランナーを救出したあとは、一気にボス戦へとなだれ込んでしまうので、なるべくライフを回復してから救出しよう。回復のためのエナジーエッグは、タンク周辺でいくつか手に入れることができるぞ。

カゴを中央で止める



↑スイッチを入れたらカゴの位置に注目。真ん中まで来た瞬間に止められるようにしておこう

下に降りてファイア



↑スイッチのある足場から降りると正面にファイアする場所がある。そこにファイアだ

④奥にあるバレルをバレルリフトで運ぶ

まず、付近にいる敵を倒してエネミーゲートを開こう。硬い敵なので、アイスブラストで凍らせて叩くといい。エネミーゲートが開いたら、バレルホルダーの場所へ行き、スイッチの上に乗る。バレルリフトがバレルを持って炎の前まで来たら、スイッチから降りて、ターゲットスイッチを狙おう。炎が止ったらまたスイッチに乗って、バレルリフトを動かし進めよう。

踏むとロボが作動



↑スイッチに乗っている間バレルリフトが作動する。炎に当たる前にスイッチから下りよう

スイッチの横から狙え



↑この場所からでも充分狙い撃ちすることができる。炎が消えたらスイッチに乗ろう

⑦サブタワーを壊すシューティングをクリアする

クラウドランナーを救出すると、背中に乗ってのシューティングがスタートする。4つのサブタワーの上部についた赤い玉を全部壊せばクリアだ。シューティングでは弾は撃ち放題になるので、赤い玉に接近したら気合の連打でダメージを与えよう。ミサイルを受けると、クラウドランナーの体力ゲージが減ってしまう。やられないようにミサイルはすべて撃ち落せ!!

すべて撃ち落せ!



↑やられない限り、赤い弾に接近できるチャンスはある。ミサイルはすべて撃墜しろ

赤い玉へ連射



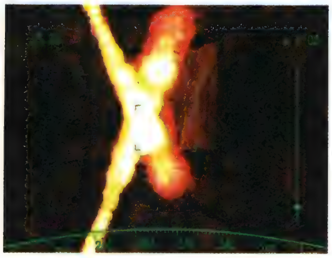
↑赤い弾が充分近づいてきたら、気合を入れて連射あるのみ！　4つ破壊すればクリアだ

⑤タンク内でバレルを運び柵を壊す

燃料バレルを持って、タンクの中へ入る。内部では下から風が吹いているので、反対側の通路に向かってまっすぐバレルを投げて運ぼう。噴き出す炎に触れないように、炎が消えた時を狙え。フォックス視点で狙いをつけると正確にバレルを投げられる。



↑バレルを持って、タンクの内部へと進んでいくのだ



↑炎が止んだ瞬間を狙って投げる。投げる方向はフォックス視点で調整すると正確に向ける



↑風に乗せて通路をわたしていく。炎に当たると、バレルリフトからやり直しになる

⑧ボス、機械竜ドラコーを倒せ

サブタワーを破壊できれば、メインタワー内でのボス戦が始まる。ボス戦もシューティングなので、またもや連射で戦おう。体力が減ってきたら、ステージ内にあるSの書かれた箱を撃って、リングで回復ができる。相手が動く方向の前を狙って撃て。



↑ここでもシューティング。腕の疲れに注意しよう



↑ライフが厳しくなってきたら、無理せずSの書かれた箱を探して撃つのだ



↑敵の攻撃は大抵撃ち落せる。炎の仕掛けもスイッチで切ることができるぞ

星のカービィ 夢の泉デラックス

GBアドバンス

タイトル	星のカービィ 夢の泉デラックス	ジャンル	アクション
発売元	任天堂	プレイ人数	1〜4人用
発売日	発売中	備 考	GBA専用通信ケーブル対応
価 格	4800円		

レベル3までをピンポイント攻略

レベル1〜3までの各ステージで、カービィがゲットできるコピー能力を掲載！ 欲しいコピー能力のありかが一目でわかるぞ。



カービィのコピー能力を駆使してステージを進め

カービィは敵キャラを吸い込んで飲み込むことで、さまざまな能力をコピーして使うことができる。スターロッドを、最後に待ち受けるデデデ大王のもとから取り戻すには、コピー能力を使いこなすことが重要なのだ。



⬅能力の説明画面はユニーク



⬆ステージをクリアし、トビラから出てくると



⬆次のステージへの道が開けていくのだ

2体の敵を吸い込んでミックスを狙え！

コピーできる能力を持った敵を、一度に2体以上吸い込んで飲み込むと、カービィがコピーする能力がスロットで決まる“ミックス”が始まる。このミックスをうまく利用すれば、めずらしい能力や、先のステージで使えるようになる能力を早いうちから使うことができ、とても重宝するぞ。





⬆➡能力を持つ敵を一度に2体以上吸い込めばミックス開始。どんな能力になる？

サブゲームを成功させて確実に3upを狙おう！

レベル内にあるボーナスステージでは、カービィを最高で3upさせられるサブゲームに挑戦できる。なお、これらのサブゲームはメインゲーム中だけでなく、ゲームセレクト画面からいつでも遊ぶことができるぞ。

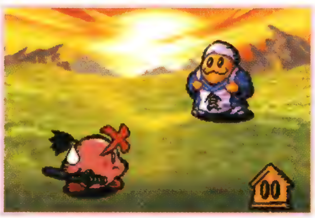
刹那の見斬り・改

「！」マークが表示された瞬間に素早く反応し、敵よりも早くAボタンを押すと勝ちになる。出てくる敵キャラ5体すべてを倒せば3upだ。お手つきをしてしまうと絶対に負けになるので お手つきだけは避けるようにしよう。


⬅この瞬間にAボタンを押す



⬆同時だと仕切り直しで、もう一度戦うのだ


⬆お手つきすると負けるのを待つだけになる

爆裂ボンバーラリー

4体のカービィによる、爆弾を使ったはねつき風のサブゲーム。爆弾が飛んでくる前にAボタンを押すと、フライパンを持ち替えて、爆弾を打ち返す方向を変えられる。敵のカービィが減ってきたら、フライパンを持ち替えて、残ったカービィを集中攻撃しよう。


⬆フライパンの持ち替えをうまく使おう

カービィのエアグラインド

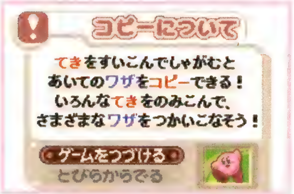
レール上をスターに乗って走り、トップでゴールすれば3up。Aボタンを押したまま、レールの黒い部分に乗るとスピードが落ちる。黒い部分に乗る直前にAボタンを離したり、黒い部分を越えた直後にAボタンを押すと付くボーナス加速でライバルを突き放せ。



⬆GOOD!以上が出ればボーナス加速がつく

レベル1　ベジタブルバレー

ゲーム最初のレベルだけにそれほど難しいステージはない。敵の数も少ないので、カービィの基本アクションの確認や、どの敵からどの能力がコピーできるのかを覚えながら、ステージを進めていこう。

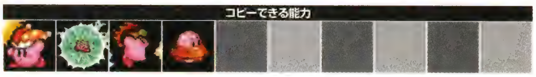


←クリア後は自由に出入り可能


←博物館にはソードがある

ステージ1

コピーできる能力



滝下の隠し洞窟を見逃すな！

カービィの冒険の始まりのステージ。ステージの中ほどにある滝の左下には、隠しトビラがある。この中の洞窟では、ユーフォーがコピーできるのでホバリングを使ってトビラに入ろう。


←能力をコピーしながら進む


←コピー能力を使いこなせ


↑滝の左下の場所にホバリングで向かおう


↑中ではユーフォーをコピーできるのだ

ステージ2

コピーできる能力



初の中ボス戦を乗り越えろ

このステージでは中ボス、ポピーブラザーズシニアが登場。この中ボスは爆弾を投げてくるので、その爆弾を吸い込んで攻撃しよう。また、ステージ終盤には隠しトビラもあるのだ。


↑ジャマなこの敵は、ブロックを吸い込もう


↑爆弾を吸い込んで星型弾をお見舞いしよう





↑➡カービィの近くに見えるトビラの先には1upアイテムがあるのだ

ステージ3

コピーできる能力



バーニングで突き抜けろ！

ステージ序盤の大砲は倒せないが、大砲下のブロックを吸い込んでしまえば良い。その後、ステージ途中でバーニングをコピーしたら、バーニングを使って一気にゴールまで進んでいこう。


↑大砲は下のブロックを吸い込んで落とそう


↑この場所ではミックスをすることができる

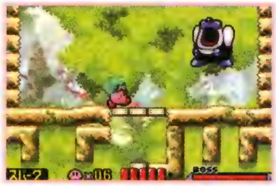
ステージ4

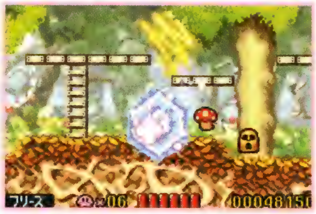
コピーできる能力



キャンディを取って無敵になろう

序盤に登場する中ボス、ミスターフロスティは、投げてくる氷を離れた位置から吸い込んで攻撃すれば良い。ステージ後半は、キャンディを使い無敵の間にゴールまで進もう。


←投げてくる氷のブロックを吸い込んで星型弾を撃て

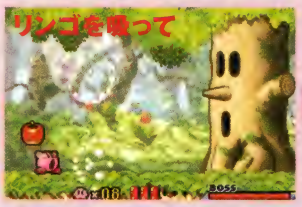

↑フリーズの能力を使いながら進んでいこう


↑このキャンディを取れば無敵になれるのだ

VS ボス　ウィスピーウッズ

上からリンゴを落としたり、息を吐き出して攻撃してくる。落ちてくるリンゴを吸い込んで攻撃しよう。なお、カービィがニードルやスパーク、フリーズなどの能力をコピーしている場合は、ボスの近くでそれらの能力を使えばラクに勝てるのだ。

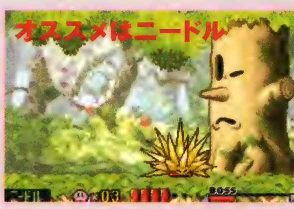




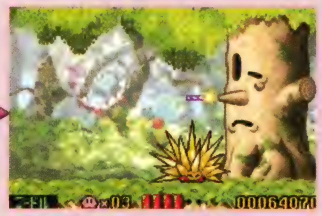
↑落ちてくるリンゴを吸い込んで…



↑星型弾を6発当てれば倒せるぞ



↑この場所で能力を使って攻撃し続けよう


↑ボスを簡単に倒すことができるのだ

レベル2　アイスクリームアイランド

お日さまが明るい、南国風の背景をした美しい島が舞台のレベル。このレベルで初登場となるコピー能力の使い勝手を確認しつつ進んでいこう。また、強敵メタナイトもこのレベルから登場し、カービィを苦しめるのだ。


←レベル2からは闘技場が登場。敵を倒してコピーだ

ステージ1

コピーできる能力



落ちてくるヤシの実に注意！

ステージ序盤のヤシの木からはヤシの実が落ちてくる。これは、パラソルを持っていれば防げるので、途中でコピーしておこう。ゴール近くのエリアではトルネイドを使って進むとラクだ。


←途中のトビラの中でパラソルの能力をコピーしよう


↑パラソルがヤシの実をガードしてくれる


↑最後のエリアはトルネイドで突き進もう

ステージ2

コピーできる能力



ホイールの能力で突っ走れ！

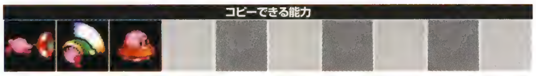
ステージの中ほどにいる中ボス、グランドウィリーを倒してホイールの能力をコピー。一気にゴールまで行こう。なお、ゴールの左下には1upが置いてある。忘れずに回収しよう。


←タイヤを吸い込んで攻撃だ


←ホイールで突っ走ればラク

ステージ3

コピーできる能力



メタナイトの試練を乗り越えろ！

迷路のような地下道をバクダンを使って道を切り開いていく。地下道を抜けるとメタナイトが登場、多数の敵を残して去っていく。敵を吸い込んで、ほかの敵にぶつけて倒していこう。


←複雑な地下道を進んでいく


↑→メタナイトの手下たちの中では、特にヤリを投げてくる敵に注意。やっかいな敵なので、優先的に倒していこう

ステージ4

コピーできる能力



レーザーの反射でアイテムゲット

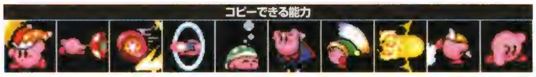
中ボス、ミスターチクタクとの戦いでは、離れた位置で音符を吸い込んで攻撃しよう。ゴール直前のエリアではレーザーをコピー。斜面を使って反射させ、上方のアイテムを取ろう。


←音符を吸い込んで攻撃だ


→レーザーを坂に撃つと…
←反射して上へと飛んでいく

ステージ5

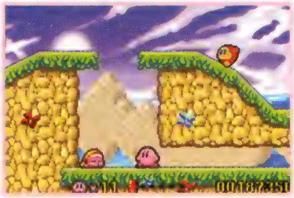
コピーできる能力



バーニングの能力で3up！

3つめのエリアの下方にある3つの1upアイテムは、隠し部屋でバーニングの能力をコピーし、1upアイテムの周囲のブロックを、バーニングを使って破壊すればゲット可能となるぞ。


←トビラの先にアイテムが


←スリープがコピーできる


↑→このトビラの中でバーニングをコピー、ブロックを壊してアイテムゲットだ

VS ボス　ペイントローラー

ボスはキャンバスに描いた絵を実体化させ攻撃してくる。コピー能力を使って攻撃するよりも、ボスから離れた位置で攻撃を吸い込んで、星型弾を当てる戦法が有効だ。

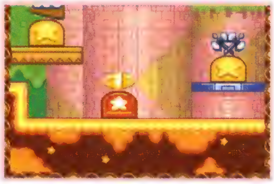



←カービィの絵を描くことも


↑→絵から実体化した敵を吸い込んで、星型弾を当てる。できるだけ離れて戦うようにすると安全だぞ

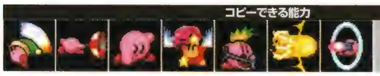
レベル3　バタービルディング

レベルマップは塔のかたちをしており、各ステージも塔を舞台としているものが多い。このあたりからステージ内の敵の数も多くなってくる。また、隠し部屋や隠しスイッチなどの仕掛けも増えてくるのだ。


←スイッチを押さないと現れないトビラもあるのだ

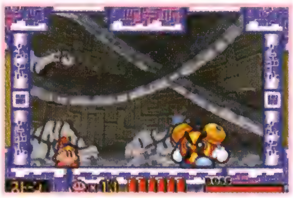
ステージ1

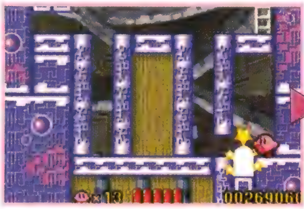
コピーできる能力



スイッチ部屋へのトビラを探せ！

ステージ終盤の元気ドリンクのある部屋の穴の先にはトビラが隠されている。このトビラに入ると、スイッチのある部屋へ行ける。このスイッチを押すとマップに闘技場が現れるのだ。


←中ボスも待ちかまえている





↑→この場所にある隠しトビラの先にはスイッチが。スイッチを押せばレベルマップに変化が現れるぞ

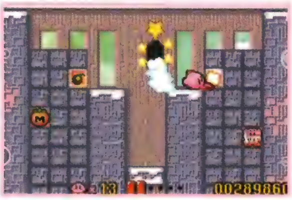
ステージ2

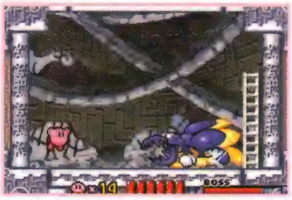
コピーできる能力



強力な中ボス戦を切り抜けろ！

中ボス、バグジーの投げによる攻撃は強力。ハシゴの上で攻撃をかわしつつ、バグジーが出すムシを吸い込んで星型弾を当てよう。バグジーからはバックドロップがコピーできるぞ。


←スライディングで壊そう


←中ボスは強敵なので注意

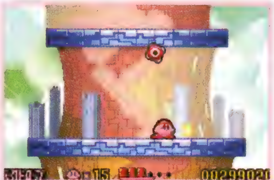
ステージ3

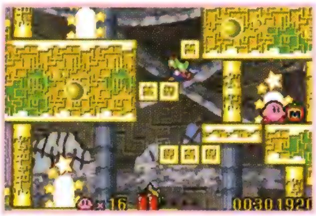
コピーできる能力

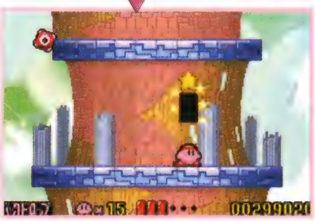


塔の表と裏を行き来して進む

塔の中へと入れるトビラは、塔の周りのモヤが晴れると現れる。モヤが晴れるまで待とう。塔の中では表と裏をトビラで行き来しながら進む。迷わないように入ったところを覚えておこう。


←時間が経つと塔の周りのモヤが晴れていき…


↑トビラのつながりを覚えながら進もう


↑トビラが出現。先に進めるようになる

ステージ4

コピーできる能力



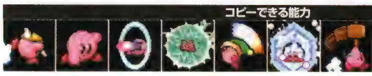
メタナイトが再び登場

塔の中ではメタナイトが呼び出した手下たちとのバトルが待つ。今回のバトルも吸い込んだ敵を、ほかの敵にぶつける戦法でいけば、効率よく倒すことができる。


←メタナイトが再登場。手下を置いて去っていく

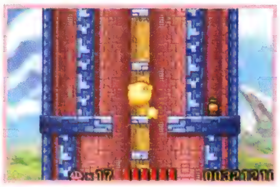
ステージ5

コピーできる能力



ハンマーを使ってアイテムゲット

中ボス、ボンカーズからはハンマーがコピーできる。ハンマーは敵を攻撃するほか、クイを打ち込むこともできる便利なコピー能力なのだ。


←アイテムは一度上まで行ってから取ることになる


↑中ボスからハンマーをコピー



←地面のクイを叩いてアイテムをゲットしよう

ステージ6

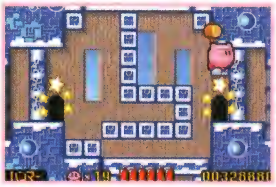
コピーできる能力



隠しトビラを見つけ出せ！

雲を使って上へと登っていくエリアには、隠しトビラがあり、隠し部屋の先にはスイッチがあるぞ。また、ゴール近くのまっくらな部屋は、ライトの能力を使えば明るくできるのだ。


←ブロックを壊して隠しトビラを出現させよう


↑トビラの中は、急がないと進めなくなるので注意！


←スイッチを押すとワープスター発着場が出現する

VS ボス　ミスターシャイン＆ミスターブライト

2体のボスが入れ替わりながら同時に攻撃してくる。空に浮かぶボスの攻撃で出るスターを吸い込んで、星型弾を当てよう。また、このスターからは能力がコピーできるので、能力を使って攻撃しても良い。







↑→入れ替わりながら攻撃してくるボス。一方を集中攻撃して倒そう

冒険に出る前に知っておきたい基礎知識



テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2

GBアドバンス	
タイトル	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2
発売元	ナムコ
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

通常クエストをクリアしてストーリークエストを出現させよう

本作の冒険は、大きく分けると通常クエストとストーリークエストの2つに分かれる。町の住人たちからの依頼をこなしていく通常クエストを何回かクリアしていくと、ストーリークエストが発生。今回の物語の中心となるストーリークエストをクリアしていき、物語の真相を明らかにしていくのだ。通常クエストクリアで信頼を高めて、物語を進めていこう。

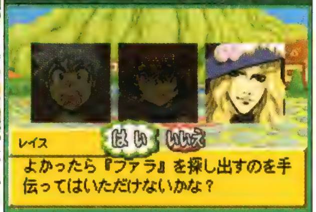
依頼を受けて行う簡単な冒険 通常クエスト



↑物を探したり、ある物を特定の場所にいる人に渡したり…といった簡単な冒険なのだ

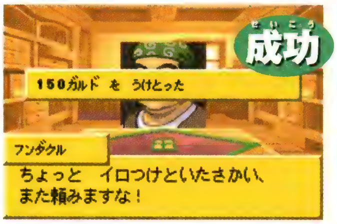
通常クエストを達成していき評価を高めていくと…

サナトスを中心に展開する ストーリークエスト



↑サナトスが『テイルズ オブ』キャラを操って引き起こす事件を解決していく

次のストーリークエストへ進むため、再び通常クエストへ



↑通常クエストをクリアすると報酬がもらえる。クエストの難易度によってもらえる報酬は異なり、難しいクエストほど良い報酬がもらえる



↑通常クエストに失敗すると、住人の主人公への信頼値が下がる。重要なイベント(対ボス戦など)で敗れた場合はそのままゲームオーバーになる



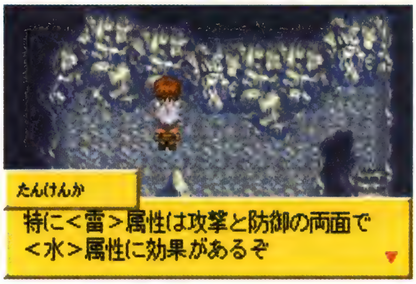
←通常クエストは噂話を聞くことによって発生することも。「HELP」マークが出ているところへ行って依頼を受けよう



←2つのクエスト以外に、主人公の能力アップができる「修行クエスト」もある

アクション性の強い戦闘では2人の役割分担が重要

本作の戦闘システムは、シリーズおなじみのアクティブバトルの進化形「C－LMBS」。隊列と2人の服(職業)の組み合わせを決めて、役割分担などの戦略を立てておかないと苦戦を強いられるぞ。



←冒険する場所によって、戦闘で有利な属性は異なる。有利な服を着替えよう

隊列を変更



↑直接攻撃が得意な職業は前へ、非力な間接攻撃タイプは後ろへ配置しよう。非力なキャラを敵の目の前に置くと瞬殺されることも…



↑どうぐの使いどきも大きなポイントなのだ。とくに回復アイテムは欠かさないようにしよう

連続コンボでボーナス経験値をゲット

普通のRPGでは、強い敵ほど倒したときにもらえる経験値が多いが、本作では「敵に連続攻撃がヒットした数」が経験値となって反映される。経験値を稼ぎたいときは、連続攻撃系の特技を使って敵を倒そう。



←20連続ヒットでボーナス経験値220ゲット。まだまだ記録は伸ばせる

どとうの連続ヒット!!



↑直接攻撃である程度のヒット数を稼ぎ、連続攻撃可能な魔法「レイ」で追い討ちすると…

ルーツで「ふくへんか」させて服をパワーアップさせよう

ステビアの店で服と合成することにより、服の種類を変える「ふくへんか」ができるアイテム「ルーツ」。次に冒険する場所で有利な属性を持つ服に変化させたり、まったく新しい職業の服に変えて、前の職業のアビリティを引き継ぐ…といったことも可能だ。「ふくへんか」をうまく利用しよう。



↑ルーツはフンダクルのお店で買える。「ふくへんか」は服を購入するより安上がりなのだ



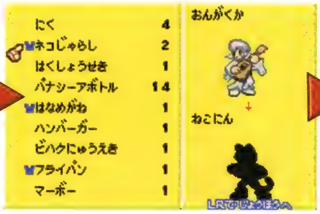
↑クエスト成功時に「ルーツ」がもらえることも。レアなルーツが手に入ることもあるぞ

職業を変化させるルーツ

ルーツ	ルーツ使用後の職業
ファッションざっし	なりきりし
スティールソード	けんし
くろおび	かくとうか
ロングボウ	アーチャー
きょうてん	クレリック
くない	ニンジャ
れんきんじゅつしょ	ウィザード(ウィッチ)
カギあけセット	とうぞく
がまぐち	しょうにん
シルクハット	てじなし(フリオのみ)
ダンスシューズ	おどりこ(キャロのみ)
フライパン	ワンダーシェフ
はなめがね	あそびにん
ちょうしんき	いしゃ(ナース)
ギター	おんがくか
じしょ	がくしゃ
ネコじゃらし	ねこにん
トランプ	ギャンブラー(フリオのみ)
ビハクにゅうえき	モデル(キャロのみ)



↑「ふくへんか」の一例を紹介。おんがくかの服をもとに「ふくへんか」させてみるぞ



↑ねこにんに「ふくへんか」できるルーツ「ネコじゃらし」を使ってみた



↑おんがくかのパラメータを引き継いだ「ねこにん」に変化。ちなみに特技は引き継げない

属性を変化させる8つのルーツ

ルーツには職業を変化させるもの以外に、属性を変化させるものがある。右にある8つの石(ルーツ)を使って「ふくへんか」させると属性が変わるのだ。冒険の舞台であるダンジョンは、それぞれ有利な属性が異なる。属性変化ルーツで服を有利な属性に変えよう。



↑属性を変化させるルーツとなる石は、おもに漆黒の坑道で手に入るぞ



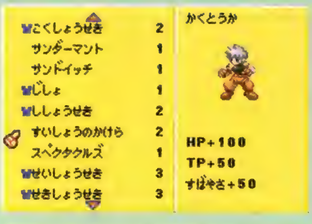
↑「こくしょうせき」を使うと闇の属性になり闇の属性を持つ特技が使えるようになる

属性変化ルーツ

ルーツ	ルーツ使用後の属性
せきしょうせき	火
りょくしょうせき	風
すいしょうせき	水
きしょうせき	地
ししょうせき	雷
はくしょうせき	光
こくしょうせき	闇
てっこうせき	元

アイテムを合成してステータスUP

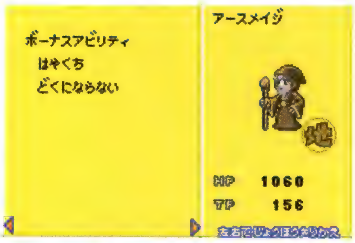
ステビアの店では、ルーツを使った「ふくへんか」だけでなく、通常アイテムを使って服をパワーアップさせることもできる。どのアイテムを使ってもパラメータが変化するぞ。



←レアアイテムほど能力の伸び幅が高いようだ。ちなみに、ルーツを使った「ふくへんか」と同じ料金がかかるので注意

ボーナスアビリティで最強の服に！

特定の服についているボーナスアビリティは、服を着ているだけで効果を持つ。この能力は「ふくへんか」をしても受け継がれる。ボーナスアビリティは1つの服につき3つ持つことができる。「ふくへんか」でアビリティを組み合わせて最強の服を作ろう。



↑「はやくち」を持つしょうにんを魔法使いにして、魔法を早く唱える魔法使いを作るなんてのもアリ

ボーナスアビリティとその効果

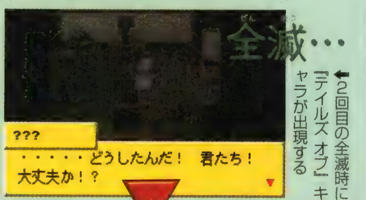
職業(属性)	アビリティ	効果
地属性	どくにならない	毒化攻撃を受けても毒化しない
闇属性	すいじゃくしない	衰弱化攻撃を受けても衰弱化しない
雷属性	マヒしない	マヒ化攻撃を受けてもマヒしない
火属性	ぼうかん	ダンジョン移動時に受ける寒さダメージが0に
水属性	たいねつ	ダンジョン移動時に受ける熱ダメージが0に
風属性	しゅんそく	戦闘中に移動速度UP
ネコにん	きょうだ	攻撃したときに気絶させる確率UP
しょうにん	はやくち	魔法などの発生までにかかる時間短縮
ダンサー	みがるさUP	敵の攻撃を受けたときに防御できる確率UP
あそびにん	TPせつやく	特技を使うときのTP消費量減少
おんがくか	きゅうせいちょう	いつもより少ない経験値でレベルが上昇する

『テイルズ オブ』キャラ登場の法則を公開!!

主人公の冒険を手助けしてくれる『テイルズ オブ』キャラ。その登場の仕方はさまざま。基本的に、ストーリーを進めると、新しいキャラの噂が立つ。その噂をもとに探せば見つかる。特定の服を着たり、ゲームオーバーになると現れるなど、特殊な出現条件を持つキャラもいるのだ。



←町の噂を聞いたらさっそくその場所へ行ってみよう



←2回目の全滅時に『テイルズ オブ』キャラが出現する



←おんがくかの服を着たらジョニーに出会えたぞ



➡主人公を救出したのはウッドロウとチェルシー。以降、2人は町で出現するようになるのだ

カービィ攻略本 うれしいコースター付きで発売決定



星のカービィ 夢の泉デラックス

A5判 128ページ 定価1200円

FCで発売された『星のカービィ　夢の泉の物語』を、GBAの機能を活かしてパワーアップされた本作。11月22日ごろ発売の攻略本では、横スクロールアクションの定番「横長体裁＋クリアケース」仕様で製作を開始。しかも今回は「オリジナルコースター」が付くという豪華な攻略本となる。また本誌で募集したイラストも攻略本の中に盛り込むという、新しい試みにチャレンジ！

おなじみの横長体裁＋クリアケース仕様



GBA『マリオアドバンス』シリーズの攻略本で好評だった、A5判横長体裁を採用し、各ワールドのマップがわかりやすく一覧で見渡せる。また今回も特製クリアケースに入っているので、本棚に並べたときのバランスの悪さも解消され、中に入れておけば本の傷みも少なくてすむという優れもの！

ケースから出すと横長の本に！

一見縦長の本に見えるが、ケースから出すと、ピンクの表紙が鮮やかな横長の本に変身。通常の攻略本には無い、見やすさを追求のした攻略本なのだ。

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ	
ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森＋	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
NINTENDO64	
パーフェクトダーク	1219円
マリオパーティ3	933円
ポケモンスタジアム金銀	933円
GBアドバンス	
スーパーマリオアドバンス	933円
F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE	933円
くるくるくるりん	933円
ナポレオン	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス　950円	
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
GBカラー	
マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ドンキーコング2001	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円
モバイルゴルフ	933円

（価格はすべて税別です）

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ 販売業務課：03-3262-7544
オンライン販売：http://book.mycom.co.jp

お楽しみ① かわいい特製コースター付き

右のイラストは現在の試作デザインだが、基本的にはこのままで製作される予定。型抜きされて切り取れるようになっていて、攻略本と一緒にクリアケースの中に入っている。カービィファンにはたまらないアイテムだ。



大小4つのコースター

大きいカービィのコースターは通常のコップのサイズに。小さいコースターは、小さなコップやお父さんたちの「おちょこ」にピッタリ!?



お楽しみ① みんなのイラストが攻略本に花を添える

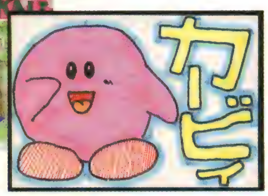
募集期間が短かったにもかかわらず編集部に届いたカービィのイラストはおよそ数百通！　この中から厳選されたものが、実際の攻略本の中身のページに載ることになる。雑誌と違い、攻略本はずっと書店に置かれるので、ある意味末代まで自慢できる一品になるかも？　編集部代表の、トランセル種市の個性的なイラストの行方にも注目。レベル的には最低に近いが…。

たくさんの応募ありがとう！



←⬇編集部に届いたイラスト ハガキの山と、不気味なイラスト

トランセル種市のイラストはどうなる？



ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です

学校法人ニンドリ学園

ニンドリャーだって生きているんだ友達なんだ

めっきり寒くなりましたねー。と、久しぶりに時節がらっぽい言いだしでスタートしたニンドリ学園です。ってゆーか本当に寒いです…。5か月間伸び放題だった髪をばっさり切ったら頭に一番寒さが染みた30歳ほやほやの秋でした。(担当かややん)

●昔から大変好きな『ポケットモンスター』の新作が、いよいよ出ますね。胸がわくわくします。今度は高性能のGBAとして発売されます。ルビーとサファイアが出るようだけど、私は当然両方買うし、発売日にはすっ飛んで行きます。

【東京都／アオゼンさん】

――と書いているこの方、アンケート項目を見てビックリ。なんと50歳半ばの方! なんとも素晴らしいっす。自分も20年後になってもゲームの発売日に「胸がわくわく」する人になりたいなと思います。

●ウチのクラスに、デクナッツに似た友達がいます。数学の先生は岩田社長に似ています。

【神奈川県／木村ともひろさん】

――すっげー気になるよ! お2人の写真送って送って〜!

●うちの町の町議会議長の名前は「宮本シゲル」さん(漢字不明)。入学式や卒業式に会えます。

【岡山県／チコリのはっぱさん】

――これもスッゲー気になるよ! ぜひとも顔の分かる写真送ってくれ〜!

●ニンドリを買った次の日、学校から帰った私に母「おかえリンク」と笑顔で迎えてくれた。もちろん私も「ただいマリオ♪」。ニンドリ学園ってすごひ…。

【徳島県／りりゅりゅーさん】

――ええ話や…。今度はお母さんもニンドリ学園に投稿してくださいねー。

●私の家に『ゼルダ』GBA版のアメリカの攻略本があります。サンフランシスコに住んでたんですよ。

【茨城県／PEACEさん】

――??? GBAじゃなくてGB版『夢を見る島』?『ふしぎの木の実』? GBAは、今度出る『神々のトライフォース』が最初のゼルダだから、攻略本もまだ出てないはずだよ。ちなみに任天堂アメリカが発売しているPlayer's Guideだったら、ニンドリで『ゼルダ』の熱い記事を書いている尾関氏の手による本だったりします。

●「お宝ゲーム古tion」はどうしたの?

【千葉県／みこりしあさん】

――ページ数の都合でお休みしてましたが、次号から再開する予定です。1発めはあのRPGでいこうかなと虎視眈々中。



(岐阜県／きまぐれ男爵さん) ういっす。送ってくれてオッケー!。っていうか最近ファンクラブに押されぎみな感じなので、むしろジャンジャンな方向でひとつ!

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●孫のためにニンドリを買いましたが、字が小さいのでメガネを買いました(4万円)。プレゼントを当てて元を取らせてもらいますよ!

【福岡県／55才ばあばさん】

●『スターフォックスADV』日本語字幕は漢字が多くて読めません(泣)。ちなみに5歳。

【三重県／紀平悠成さん】

●息子よ! 『FE 封印の剣』のデータを勝手に進めないで! 母が育てたキャラを次々に殺さないでぇ〜!!

【北海道／ママンガさん】

●『どうぶつの森+』で「アタイも若い頃は…」と言われる33歳主婦って…どうよ!?

【北海道／U-KOさん】

●いつも息子がダジャレを言うのですが、寒いものばっかりで投稿できません。「あたしのジョー」とか言って…。

【千葉県／すみれママさん】

●うちの近所には、リンクになりきる4歳の坊やがいます。帽子や盾、剣を自作して戦っていますが全敗。なにと戦ってるかは…。

【愛知県／SHINSEIさん】

一発! 芸達者!!



(東京都／もやしっ子さん)

こうなると「猫目リンク」じゃなくて「黒目リンク」ですな。オチでゴショッカーの手にかかっているのが惜しい



一発! 芸達者!!

(島根県／まっちーさん)

炊飯器に入れてクリボーご飯とか。スーパーキノコ集めて鍋パーティとか。いやーマリオって秋が似合うね(?)

今号の目標

友達にニンドリを勧めて「君も今日からニンドリャー」と言う

【山口県／カエルさん】



お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 フリートーク」係 まで

シリーズダジャレドリーム

オリマーの家には誰もおりまーせん

【東京都／純情派さん】

ダンナが遭難中に母と子はどこかへおでかけですかー…。

今週の日直さん

名前：ピカーど
技　：10万ボルト、なみのり
生息地：カントーおよび大イースト海のどこか。
特徴：たまに海賊と間違われます。

【群馬県／いたろーさん】



正夢、アホ夢、私のドリーム

●夢の中で『どうぶつの森』をやっている最中に、間違えてセーブせずに電源を切ってしまいました。おそるおそる電源を入れると、怖い音楽とともリセットさんの影が現れてゲーム開始。村がリセットさん王国になっていた。…夢で本当によかった…。

【福島県／リーフォスさん】

●宮本さんと桜井さんが居酒屋で「なごり雪」をデュエットしてた。ちなみに86点だった…。

【神奈川県／緋城焔さん】

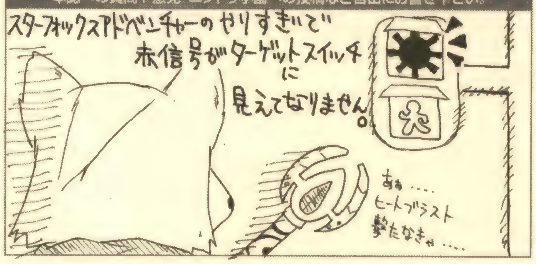
●学校の教室にいる私。窓から外を見ると、なぜかそこに中植せんせがいてサインぜめにあっていた。なんで学校に…。

【千葉県／カービィ大好きさん】

●夢の中で、サオヘンが父の友人として登場。ボクにサインをくれた。本物のサインもほしい！

【広島県／大問題さん】

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



一発！芸達者！！



（大阪府／ポケパパさん）

『フォックスADV』症候群の初期症状です。悪化すると棒を振り回すのがクセになります

ああ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●初めてGCの電源を入れようとした時。何回ボタンを押しても電源が入らないので取説をよく読むと、押してたのはリセットボタンでした…。

【鳥取県／月苺さん】

●ある日電車で女子高生が「アキンドナッツが…」なんて話している声が聞こえた。と思ったら、どうやら「ダンキンドーナッツ」のことだったらしい。

【埼玉県／岸利透さん】

●ニンドリ友達から手紙が来た！ので、いつものようにペーパーナイフ(『FE』の倭刀っぽい)で封を開けようとしました。うわクリティカル！　中身も一緒に切ってしまいました。

【千葉県／げんるいさん】

●『フォックス』のペパー将軍の名前は『ペッパー警部』が由来だと思っていました(汗)。

【香川県／山口雄貴さん】

●いつも母に買ってきてもらうニンドリ。でもこの前は自分で買ってきました。帰ったら母もニンドリを買ってきてました。そんな～。【香川県／山口雄貴さん】

―全然失敗じゃないっす。毎号やってくださいね(笑)。1人1冊な感じで(ウソ)。

オニが村のお宝自慢

おらがむらのおたからじまん



Treasure No.31

映画館で見つけたインパの実写版!?

近所の映画館の広告で見つけました。顔も服もソックリでしょ？　一度見たら忘れられないインパクトは本人と同じだわ。

【大阪府／ミーオさん】

―さりげないダジャレ付きでの投稿です（笑）。これ映画？タイトル知りたいなぁ。って、なぜに男優が目線してるの？？

注意　お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（トリッキーっぽい犬、とかね）も大歓迎ですよー。

クイズ DX ニンドレア

●ピカチュウは新しく10万ボルトを覚えました。かわりにどのワザを忘れさせますか？
A昇龍拳　Bピンキーちょうだい
Cネコ目で再デビュー
D敵をジュース化

【千葉県／比果ノ丸さん】

●あなたはここに載ってました。さて、どうする？
A喜ぶ　B友人などに自慢する
C誤植がないか確かめる

【熊本県／ジェリーナさん】

●『スマブラDX』の真の隠れキャラはどれ？
A裏返しカービィ　B赤チンクル
C水タイプのピカチュウ
Dケイ大佐

【福島県／葉月恵樹さん】

●友達がGCを買いません。さて、どうしてくれよう？
Aカベキック　B勝手に家に置く
C回転切り　D社長に来てもらう

【新潟県／柏あやめさん】

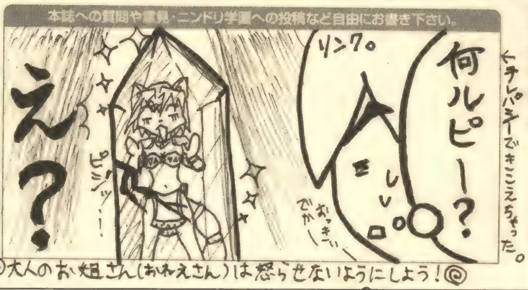
●次の中で一番重いのは？
Aクッパ　Bドンキーコング
Cガノンドルフ
Dサムス・アラン（スーツ着用）

【秋田県／ネスゴーストさん】

―というわけで、例によって答は別にどーでもよかったりします（笑）。みんなもおもろいクイズ考えてみてね。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



一発！芸達者！！

「おっきぃー」って外側ね（笑）。そして八イラルに運ばれて大妖精様になったらしいよ

（沖縄県／景清さん）

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ

フォックスとリンク、戦いっぷりNo.1はどっち？

・フォックス・

●宇宙で戦うし…。グレートフォックスにゃ、リンクも勝てないでしょ！ 【E-mail／マナさん】

●キツネなのに2本足で立ってるんだぞバカヤロー！ 【静岡県／源まあこさん】

●格闘、射撃、魔法となんでもこなせる万能型！ 【宮崎県／星の狐さん】

●戦闘機やバイクにも乗れる大活躍ぶりだから。キツネが！ 【京都府／エチさん】

●テキトーにボタン押してもかっこよく攻撃してくれるし。 【宮城県／闇鮫エックスさん】

・リンク・

●剣、ブーメラン、弓…。何でも使いこなせる2枚目剣士。 【滋賀県／マスターゼニガメさん】

●大切な人を守るために戦うリンクだから。 【福岡県／星香さん】

●マスターソードを使ってるからマスターだよ。 【埼玉県／時の妖精さん】

●あの回転切りは誰にもマネできない！ 【大阪府／ラ★バンマンさん】

●道具の使いこなしによっては、まったくスキができないよん。 【青森県／朝愁優さん】

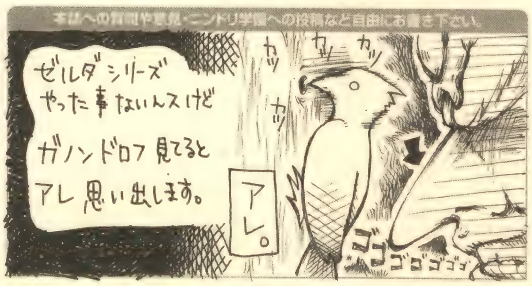
—というわけで、リンク優勢かと思われた勝負でしたが、フォックスも新作が出た効果か、ファンの熱い支持を集めてましたよー。ま、双方お互い譲らず、五分五分といった結果でした。ではでは、次々回のテーマを発表しますね…

ピーチとデイジー、たくさんお金持ってそうなのはどっち？

Vol.81→11/22締め切り （千葉県／緑山田さんからのリクエスト）

です。どっちもお姫様だから財産はすごそう…。いろいろ想像してみてねー。

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



一発！芸達者！！

言葉で言うとワシ鼻なんだけど、どうみてもキツツキ…。花粉症になったら大変そうね

（佐賀県／森乃いたちさん）

ちょっと気になる、こんなコト

●『時のオカリナ』でナビィが去り、『ムジュラ』で友を捜す旅をしたリンクだけど見つからず、結局ナビィとは会えなかったけど、どうなっちゃたの？ 【熊本県／みらいさん】

●『逆転裁判』の成歩堂さんって、どんなに動いても髪型はくずれないですよね…。 【E-mail／Baronさん】

●「任天堂の質問箱」に答えているのがHさんだと聞いて、本郷さん!?と思ったのは私だけではないハズ。違うって…。 【福岡県／ケロさん】

●『マリオパーティ4』のデイジー、髪切ったのかな？ 短くなってますよね…。 【千葉県／双原ちなつさん】

●『スマブラDX』で夢の泉ステージをプレイしていたときのこと。プリンの「ねむる」を泉の上で使ったら、泉に映っているプリンは寝てないんです！ な、なんで？ 【愛知県／グリィさん】

●クリスタルも発見したとき、ズームで下から見上げた人手をあげて！ 【千葉県／双原ちなつさん】

—は～い（笑）。

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



一発！芸達者！！

最初は「カービィ？」と思ってたスタフィーもだんだん愛着が沸いてきた感じがします

（神奈川県／しゃぼてんさん）

助けて！ゲーム救急隊

●『PSO Ep.1&2』でギフォイエアンプというアイテムを手に入れましたが、使い方がわかりません！ 【埼玉県／ユミナさん】

—アンプと名前のつくアイテムは、特定の防具（盾）に付けるものです。アイテムの解説を読むと分かるかも。それから、やっぱりオンラインでいろんなプレイヤーさんと情報交換するのが楽しいと思います。ちなみにかややん、100時間くらい遊んでますがギフォイエアンプは見たことありません。そんなふうに、ユーザーによっていろんな発見があって、その情報を交換するのが『PSO』の一番楽しい部分なんだと思いますよん。

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ころ、21日発売号がその月の7日ころです。だいぶアバウトだけどね。

シリーズダジャレドリーム どもほるんリンクる 【長野県／もものさん】

テレビで通信販売やってる美容品かなんかですな。「リンクる」って、なんか動詞として使いたいかも

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いた インプレッション

ゲームの通信簿

現在、「ゲームキューブって子供向けハードなの？」というテーマでみんなの意見を募集中です。ゲームの感想以外についても、通信簿の特別企画、みたいな感じでいろんあテーマを扱いたいと思ってますので、テーマの案なんかも教えてくれると嬉しいな。

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

FC MOTHER

エンディングまで、泣くんじゃない

【埼玉県／障利達さん】

その昔、RPGといえば剣と魔法の世界、いわゆるファンタジーワールドが主流だった。しかし、FCソフト『MOTHER』は、現代のアメリカ（っぽい）場所が冒険の地となっている。宿屋はホテル、道具屋はデパート。剣ではなくバットで戦い、ハンバーガーでHPを回復する。現実に近い世界が舞台なのにも関わらず、今まで草原や森をさまよい歩き、スライムをたたっ切っていた自分にとって、その冒険はとても新鮮だった。

そして、様々な街の人々や、共に旅をする友達（仲間ではなく、友達という点がいい）との出逢い。特に、街などにいる人たちとの会話が非常に楽しい。それ以前にプレイした他のRPGに登場する人たちは、「ここは○○の街です」とか「宝は△△にある」などと、断片的な情報を機械的に喋るだけのものが多かった。でも、『MOTHER』に登場するキャラクターたちとは、本当に人との会話を楽しむことができる。いなくてもいいキャラなんて、1人もいないのだ。

さらに、『MOTHER』が素晴らしいと思わざるを得ない点は、敵との戦いである。『MOTHER』は、ただ闇雲に敵を倒していくわけではない。たとえば「お兄さん」や「おばさん」といった敵キャラは、戦闘が終わると「やっつけた」ではなく「われにかえった」となるし、犬や猫なども「おとなしくなった」となるのだ。正に、罪を憎んで人を憎まずの精神。最終ボスに対しても、力でねじ伏せるのではなく、清らかな心で立ち向かう。いやはや、愛情が溢れている。感動しないわけがない。

『MOTHER』は、絶対にGBAへ移植するべきだと思う。未経験者のためという理由もあるが、私の狙いは廃盤になってしまったサントラの復活である。本当にいい曲ばかり…。一番のオススメは、バレンタインの町のライブハウスで主人公たちが唄う歌。これを聴くためだけに『MOTHER』をプレイすることもある。ああ〜、サントラ欲しい！

GBA ブラックマトリクスゼロ

辛口？感想レポート

【兵庫県／ハヅキさん】

自分は、前作『ブラックマトリクスクロス（B/M+）』が面白かったので、今回の『ゼロ（B/M0）』を買った。しかし…。ゲームをクリアしてエンディングが流れた時、正直感動よりも「これで終わり？」と思ってしまった。

主人公の目的が達成されたのだから、それでいいのかもしれないが、物足りないというか、スッキリしない部分がある。そのために満足度が少々低い。せっかく、最初に「白と黒の翼を選ぶ」という大きな選択肢があるのだから、選んだ翼によってストーリーが大きく変化したり、ラスボスが変わる、くらいの変化があってもよかったと思う。変化があるのは、せいぜいセリフくらい。

あと、『B/M』をプレイするのは初めて、という人のために、もう少しヘルプを充実させるべきだったと思う。たとえば属性。このゲームで使われている属性は「フィキス（風）」「カージ（炎）」「ミュタ（雷）」の3つ。しかし、説明書にもゲーム中にも、この属性についての説明がないのだ。前作を知らないプレイヤーは「カージ・ミュタ？　なにそれ」と戸惑ってしまうのではないか。

『B/M+』では、「バイオリズム」といって、ターンや使用した魔法によって場の属性が変化するシステムがあった。これは、そのときの属性に合わせて魔法を使用すると、威力が上がったりするので、戦略的に重要だったが、『B/M0』ではそれがないため、属性自体にあまり意味がなくなっているのだけども。前作のなごり程度なのだろう。

このゲームで良かったのは綺麗なCGと音楽、そしてかわいいキャライラスト。自分が一番惹かれたのがキャラだった。ルカやヨハネという名前は前作にも出てきたけど、今作との関係は？とか…。結論をいうと、「キャラやCGはよかったが、内容は物足りない」というのが自分の感想。だから、自分は『B/M0』の続編を希望します！

シリーズダジャレドリーム

それがキサマの正体か！　杏仁豆腐（アンドルフ）!!

【神奈川県／猫屋敷さん】

頭の中が杏仁豆腐だったら、すっげーヤだ…。というわけで、今週のダジャレ王サマおめでとー！

川柳インプレッション

『スターフォックスADV』

●半そでで すごく寒そう 雪の中

フォックス平気なの？ふさふさ？

【広島県／記誌さん】

『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』

●チンクルよ その紙吹雪 いつ作る

【愛知県／メタルルイージさん】

一言インプレッション

●『黄金の太陽 失われし時代』のメンバーって、現場で主導権を握ってるのがほとんど女性メンバーだと思う（特にシバ）。

【静岡県／アヤさん】

●『黄金の太陽』のロビンは自分が主役じゃないとよく喋る。

【静岡県／涼さん】

●待ちに待った『フォックスADV』、はっきり言って面白いのかつまらないのかよく分からない。買ったので一応やるけど…。

【埼玉県／きつねさん】

●『レッスルマニアX8』のザ・ロックを「マッスル版・渡辺謙」と呼んでます。…顔が似てるからね（笑）。

【埼玉県／ルイタロGCさん】

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

イラスト：[illegible]

デス仙人の教えてあ・げ・る♥



第30講 GBAに関する質問を集めました

掲載できなかったはがきがどんどん溜まっていく一方で、心苦しい今日この頃。というわけで「人生（仮）」では、なるべくいっぱい紹介してみることにします。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって社長だし。

Q GBAバッテリーパックの説明書に、ランプが「緑」の状態で充電を繰り返すと使用時間が短くなると書いてあるのですが、どういう仕組みなんですか？

（岐阜県／かよこ）

GBAバッテリーパックの減りが早くなりました。（山口県／GHKJ）

GBA用のバッテリーパックにはニッケル水素電池が使われておるんじゃが、このニッケル水素電池や、ラジコンなどで使われるニッカド電池では、少々厄介な現象が起きる。電池を使い切る前に充電することを繰り返していると、電池の内部が徐々に変化を起こし「充電と放電が繰り返される部分」と「使われない部分」とに分かれてしまうのじゃ。これを「メモリー効果」と呼んでおる。こうなると「使われない部分」がまったく働かなくなってしまい、その分使用時間が短くなってしまうのじゃ。これを防ぐには電池をすべて使い切ってから充電すればよい。つまり、電池全体を「充電と放電が繰り返される部分」にしてやるんじゃな。ちょっと使ってこまめに充電ってのはあまりよろしくない。使い切ったら一気にフル充電というのが理想的な使い方じゃ。まあ、5回に1回くらいのペースで完全放電とフル充電を行なう感じでええじゃろう。あまり神経質になる必要はないぞ。

GHKJくんのケースでは、このメモリー効果が起きてしまっているな。これを直すには、やはり電池を使い切ってフル充電することを何度か繰り返せばよいじゃろう。固まった部分をときほぐすように、電池の「使われない部分」に少しずつ電気が回るようにしてやるわけじゃ。

また、充電池にも寿命がある。ニッケル水素電池の場合は約500回の充電と放電で寿命とされておるな。何をやっても使用時間が短いままなら、寿命と考えたほうがええじゃろうな。充電池も消耗品なのじゃよ。任天堂のサービスセンターに問い合わせると、バッテリーパック単品を1500円で購入できるぞ。

Q ジッパーをしめると密封できる食品用の袋にGBAを入れたら、お風呂などでも使えますか？

（神奈川県／グランビートル）

うむ、十分な強度の袋ならOKじゃろう。GBAでやる前に水が漏れないかチェックを忘れずにな。ボタンをグリグリやってるうちに袋が破れる恐れもあるので、あまりオススメはせんけどな。でもな、風呂くらい何もせずにゆっくり入れよ。雨よけにはええアイデアじゃないかの。

Q 最近視力が落ちてGB系を禁止されました！

（奈良県／篠本千奈津）

ゲームをやっていると1時間くらいで目が疲れてきます。

（神奈川県／ヤユ代）

GBAは特に目が疲れるな。眼精疲労には、1時間ごとに5分の休憩(目を閉じる、遠くの景色を見る)、ビタミンB群が入ったOA用目薬、ブルーベリーを食う、などの対策を。遊ぶときには姿勢や部屋の明るさにも気をつけ、意識してまばたきし、目が乾燥しないようにしよう。

禁止されちゃったもんはどうしようかのう。「ライトボーイ」を使って1日1時間しか遊ばないから、とかなんとか言って説得してみてくれ。

デス仙人の 人生適当に（仮）

このコーナー名いつまで（仮）なんだとの問い合わせが。おそらく永遠に（仮）です。はがきに「デス仙人」と書いてあれば、なんとなくわしのところに届くので適当に。

76号のルービットさんへ、何通かエールのはがきが来ています。日本中にはええヤツもいっぱいおるってことじゃなー。ええ話や。

●任天堂にはどうやったら入れますか？（北海道／騙竜）

警備員さんに見つからないように壁を乗り越えるとええのでは。

●最近スランプ気味です。（兵庫県／ハヅキ）

失敗しても「うんこ」って声に出して10回言うと元気になれます。

●日本全国のコギャルを説教してください。（秋田県／ケンシロウ5）

こらコギャル、友達になろう！

●社会の自由研究でドクターペッパーのことを調べたグループがいました。（愛知県／きつねこ）

先生の採点が気になるのう…。

●Zを押しながらGCの電源をONにしてください。（大阪府／あれ）

おっ、知らんかったです。

●仙人は「がびーん」って言うんですか。（茨城県／TAKASI）

言わんし。

●76号の「DP梅味」は沖縄の民宿にあります。（沖縄県／DARKNESS）

遠いし。買えんし。

●「肉じゃが」を宣伝してください。（京都府／赤拳崇）

肉じゃがパクパク！ンマイ!!

●弟が抹茶味のムースポッキーを食べて一言。「ルイージの頭の味がする」。（三重県／田村幸恵）

いちごポッキーはピーチの頭味。

●ペットの古代魚は元気ですか？（千葉県／緑山田）

ポリアンナって名前だったんじゃが、実家の庭に埋まってます。

●GCの取っ手は何のためについてるの？（秋田県／ロクヨンEO）

タオルかけになる。2つあればダンベル体操もできちゃうヨ。

はみだしデス仙人

Q 友人が「GBAにヘッドホンを繋げて遊んでいたらおかしくなった気がする」と言っていました。やっちゃいけないんでしょうか？（神奈川県／十六夜）

A ズバリ気のせいじゃのう。他に原因があると思われます。

ここんとこ「レア、レア」とばっかり言ってきましたが、これで言い納めです。じゃあなレア!

★特別企画

旅立つレアに送る言葉

『スーパードンキーコング』『ゴールデンアイ』『バンジョーカズーイ』などのヒット作を制作してきたレア社が任天堂とサヨナラしました。ということで、読者の意見を中心に特集します。長いお別れをするための区切りとして。

恩返しのつもりで頑張って!

【石川県/井上かおるさん】

綺麗な映像、雰囲気のある音楽、日が暮れる演出。SFCの『スーパードンキーコング』には魅了されました。「レア」の名前は私の頭に焼き付きました。そしてN64『ブラストドーザー』は、その難しさに手を焼きながらも攻略本片手に必死でやりましたし、『007ゴールデンアイ』は、激しい3D酔いに苦しみながらも酔い止め薬を飲んでがんばりました。レアのゲームはおもしろい! その思いは『バンジョーとカズーイの大冒険』で確信になりました。

そんなレアが任天堂から離れる。正直、なぜ?と思います。GCとGBAの立ち上げ時に貢献しなかったとか、昨年度の任天堂ソフトの売り上げのうち1.5%しか実績がなかったとか、本当にそれが理由でしょうか? まだまだ活躍するかもしれないのに。なによりN64の時代の奮闘を知ってる身としては、レアの売却は惜しい気がします。手元に置いておけば、おもしろいゲームをコンスタントに作れる実力を持った会社だと思うからです。私には、任天堂にとって重大な損失に思えます。

とにかく、レアには頑張ってほしいと思います。Xboxでおもしろいゲームを連発し、任天堂を悔しがらせるつもりでやってほしいです。それが古巣への恩返しですから。

俺とレア

【千葉県/西方翔さん】

俺がゲームから遠ざかっていた頃、友達の家でなにやら楽しそうにやっていたゲームがありました。それが『007ゴールデンアイ』です。俺はすぐに対戦プレイに夢中になり、その後自分でも買ってきて家でミッションをやりまくりした。難しいけど何度も挑戦し全てのミッションをクリア。それでもまだまだお楽しみモードで違った遊び方を…。友達との対戦も極めまくりました。もしカセットに時計機能があったら1000時間はやってると思います。

当然ながら『パーフェクトダーク』を待ちに待ってから購入。楽しかったけどなにかが違いました。前作を超える楽しさがありませんでした。Xbox向けとして発表されたゲームにも全然魅力を感じません。

私の祈り

【大阪府/コルディケプスさん】

ソフト不足の時期に最も頼りになったレア。私はちょうどこの頃に任天堂ゲームを遊び始めたので、かけがえのない幼なじみ的存在でした。

発表を見たとき悲しかったのですが、それは任天堂ハードでレアのゲームが遊べなくなったからではありません。任天堂のコメントを読んで、「レアは任天堂に見放された」気がしたからです。これが大人の事情…と思うと胸が痛くなります。

とはいえ、今後のレアの新しい活躍や、純任天堂開発の新しい『ドンキー』など、期待できることは山ほどあります。今、レアに一言贈るのなら、「ありがとう」でも「さよなら」でもなく、「かんばって」です。双方から新しくステキなものが沢山産み出されることを祈っています。

じゃ、さよなら

【埼玉県/岸利透さん】

レア社のゲーム制作技術は、確かにすごいと思う。でも技術が高ければおもしろいゲームができるとは限らない。『マリオ64』の後に『バンジョー』が出ても、『マリオカート64』の後に『ディディー』が出ても、それらがどんなにおもしろいと訴えても、第3者からすれば似たような物に見えてしまうし、レア制作とはいえ任天堂が発売元なわけで、「また3Dアクションかよ」と思われてしまう。はっきり言ってレア社には、ドドーンと派手に登場する割には後々あまり印象に残らない、そんなゲームが多かった気がする。



(ユニット/スタフォADV応援し隊さん) 隊長の日下部さん以下、いろんな人がお絵かき掲示板に描き込んだイラストの合作。今後もインターネットで活躍するそうですよ

今後、レア社のゲームが任天堂ハードで遊べないとお嘆きの方も多いことでしょう。私も、任天堂がレア社を手放したのはビジネス的理由だけ(つまり儲からないから)、ということに正直ガッカリしたし、果たしてこれが双方によい結果になるのだろうか?という疑問も残る。

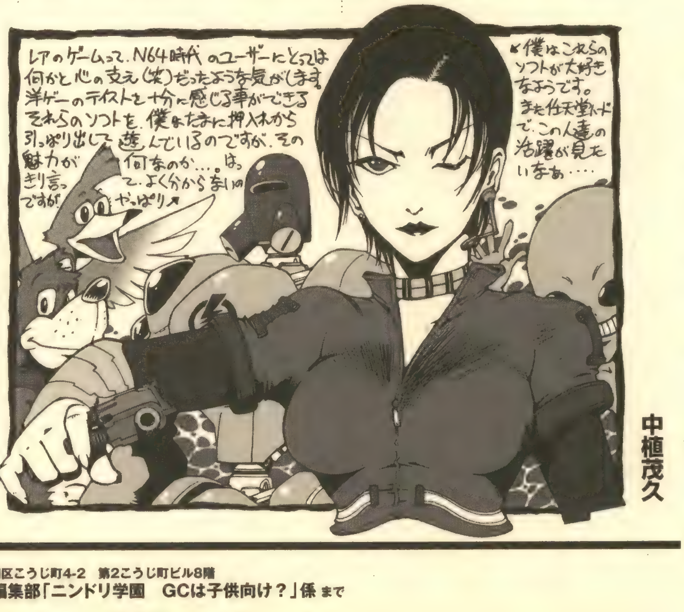
よく「自分にとって本当に大切な存在というものは、それが自分の目の前からいなくなって、初めてその価値が分かる」という。レア社が任天堂にとってどれほどの存在であったのか、その答が出るまでは、しばらく時間がかかりそうだ。

一言コメント

●楽しいソフトをたくさん作ってくれてありがとう。『フォックスADV』で最後にフォックスが「今度の冒険が楽しみだ」と言っている言葉どおり、『ADV2』をひっさげパワーアップして帰ってくることを待っています。【神奈川県/猫屋敷さん】

●『スーパードンキーコング2』が、SFCを買うきっかけになりました。私のSFC人生をありがとう!【静岡県/さとこさん】

●任天堂という職人の下について技術を磨いたレア。あなたの持つ力は、今やどの職人にも引けを取らないでしょう。どこへ行ってもあなたはあなたです。【茨城県/マリ親父さん】



中植茂久

お便りのあて先は 次に予定している特別企画のテーマ「GCは子供向けハードなの?」へのご意見お待ちしてます 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 GCは子供向け?」係 まで

半・生・劇・場

byウェルダン中植



ウェルダン先生の次回作にご期待ください！（笑）　というわけで、笑って見送りましょ～♪

ゲームソフトファンクラブ

-there is something else there-

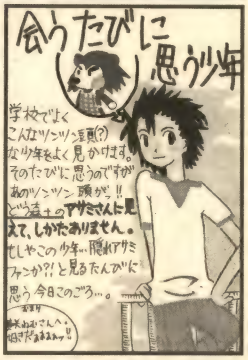
今回から4ページになりました〜。ぱちぱち。これも多くの投稿をいただいたお陰っす。

どうぶつの森 部

村の住人たちの擬人化、大はやりです。というわけで今回は「擬人さん、いらっしゃ〜い」特集にしてみました。他の住人さんの擬人化もよろしくね〜。



（秋田県／Dr.ピクミンさん）突然体操したりね。それが「森」なのら



（静岡県／アヤさん）わはは。じゃ、影のあだ名はアサミさんということで



（大阪府／コルディケプスさん）そのままでオッケー、って住人もいるよね。レイコちゃんはやっぱ目でしょ



（滋賀県／羽織アルジさん）5人も描いてくれました。ダンガンのオールバックがちょっとツボっす



（宮城県／星君さん）うんうん、確かに人がよさそうな雰囲気かも。ちなみに同名の食べ物はちょい苦手…



（栃木県／コーディエさん）「部屋の音楽がけけロックなので髪がパンク」とのこと。来年は愛が実るといいね



（静岡県／ひざしさん）勉強の合間に描いてくれました。遊んでないと村の様子も気になるっしょ



（青森県／まくらさん）いつもはハニワなやよいさんも擬人化されるとかわいく！ やはり黒目がちなのね



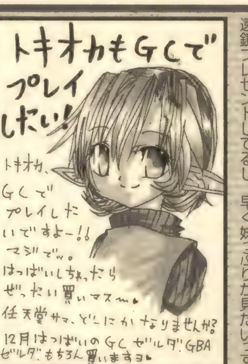
（群馬県／兎月夢見さん）かわいい顔して背中に黒い羽…。にんどり村も最近めっきり放置中です（汗）

擬人さん いらっしゃ〜い

ゼルダの伝説 部



（愛知県／樹木茜さん）すごく健気そうなアリル。望遠鏡プレゼントしてるし。早く妹っぷりが見たいっす



（大分県／白鳥ファルコさん）据え置き機じゃ、過去は振り返らないよね任天堂。次世代GBAだったら…



（青森県／華束ちなつさん）「おれりゅうねこりんく」って読むの？ 足のくねり感が色っぽいかも



（福井県／みどりいずこさん）今度のリンク、E3ではあまり泳げませんでした。舟があるのはそのせいかも



（広島県／喋る岩2世さん）欲しいソフトが沢山でため息をつくマニ屋（本人の代理）だそーです。笑



（愛知県／忍足がぜるさん）そっか、結婚式のシーンでも画面映らないし、大人のカーフェイって見られないのね



（新潟県／彩森潤さん）副題は出たけどゼルダ姫はまだですね〜。でもすでに女性キャラ2人もいるんだよね



（北海道／キトウカナエさん）『神々のトライフォース』以外ってこと？ アドバンスなら可能性大だと思うよ

ニンテンドーブックに続いて、月刊任天堂（ショップの試遊台で見られるやつね）にも『風のタクト』の映像が入ってるんだそーですよ。生リンクをいち早く見られるチャンスってなわけですね。ニンドリでも次号は新発表がいろいろできそうです。

●こんな企画はどうですか？ タイトルは「明日のファッションデザイナー」。学ランのアリルとか。（石川県／ルートビットさん） いわゆるゲームキャラにコスプレさせちゃおう！ってなことだと面白いかもっす。それこそ数が集まれば、そんだけで特集やっちゃいましょー。学校の制服をきたロイとか、マリオの格好をしたリンクとか、そんな感じでよろしくー。

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

スターフォックス部

ファルコがキジだとの事実に驚くファンが大勢いた模様。気持ちは分かる。コンドルのジョーみたいだしね立場が。



(熊本県/みらいさん) 最後の怒濤の展開はすんごいですな。ちびフォックスがやけにかわいーっす



(神奈川県/刻樹勇騎さん) もさもさだし、立ち止まってる時の耳ピクとかもいい感じだと思いますです



(大阪府/ポケパパさん)『フォックスADV』のスリッピーは今までで一番心強かったね。顔文字も好き



(東京都/向水輝沙さん) フォックスの鼻の下が伸びまくりな『ADV』です(笑)。遊んだら感想聞かせてね



(北海道/拳隆美さん) そ、高い場所から落ちようと思ったらあそこ(笑)。わたたた、という仕草もグーね



(北海道/煌宮祇希さん)「笑ってるファルコ初めて描いたような…」ニヤリ感がいい具合っす。ファンの心の声届いてますかー



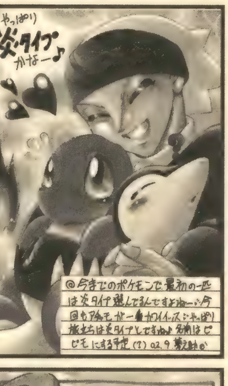
(栃木県/あちひろさん) そんなにじっくり見たんかい! とかいいつつ自分も超ズームで眺めてたり(笑)

ポケットモンスター部 さふぁいあ

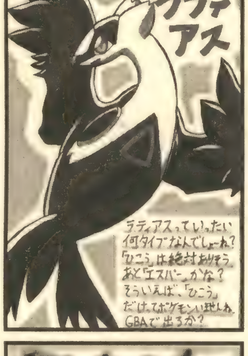
サブタイトルはあんまり気にしないでください(気分だっただけっす)。さてさて、いよいよ発売っすよ「ルビ・サファ」!(こんな省略はあり?)



(群馬県/兎月夢見さん) うるうるな瞳が女の子っぽいのかなハクリュー。新作でも出るといいんだけどね



(栃木県/夢之助さん) 今回の前評判は、ダントツでアチャモが人気あります。さすが、ことりポケモン(?)



(東京都/麗牙さん) 体の模様とかはエスパーっぽいんですけどねー。ゲットするのは難しいそうかも



(岐阜県/蒼碧ユウキさん) 3姉妹で3匹のパートナーを争ってるんだとか。ミズゴロウはもう決まった?



(栃木県/空座ココロさん) ココロさんは初めて炎タイプから遊ぶんだね。進化形も楽しみなところですね



(福岡県/十四多もこさん) 情報が公開されてないから詳しくは不明だけど、さすがにピカチュウは出るっしょ

ファイアーエムブレム部

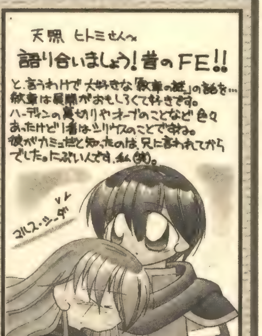
えっとえっと、封印の剣、やってますよ～。…ってウソですごめん…。オープニング見た所で止まってます…。電源入れたまま寝ちゃいました(泣)。



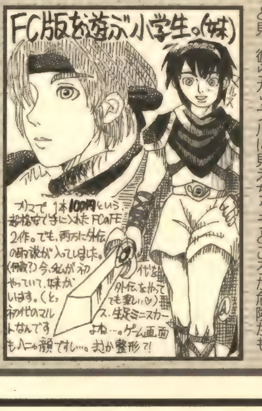
(北海道/浅姫紫亜さん) やっぱ愛っすよ。…でも彼女ら使うの珍しいの?



(静岡県/まんぼうさん) どんな絵でもカモーンっす。じゃコスプレ宛(笑)



(大分県/原友希さん)『封印』もいいけど『紋章』もね。『聖戦』も『トラ』もね



(東京都/炎と緑の姉さん) セーブデータとかは大丈夫? 消えやすいかもしれないから気をつけてね



(秋田県/あくあさん) レイはダメっすか(笑)。ぱっと見、彼らカップルに見えちゃうところが危険かも

こちらでも始めますか? キャラランキング。今回は『封印』限定っつーことで、好きなキャラを1人選んで投票してね。〆切は12月7日予定です。

●マルス…ローマ神話の戦神。ユピテルとクイリヌスと共に、ローマ3主神の1人。めっちゃ強いらしいが、オツムはあまりないらしい。オツムがなきゃ『FE』クリアは無理っすよマルス! **(福島県/シャッフルさん)** とゆーわけでマルスの語源(?)でした『FE』クリアはオツムがないとできないのか…。はっ、プレイもおぼつかない俺っていったい…(汗)。

●ひとつ提案。各部の部長さんを読者さんの中から決める、ってのはどうですか？（奈良県／たまもさん）うーむ。やるのなら、固定の部長さんではなくて、毎回一番イカすおハガキに勲章をつける、とかのほうがいいかも。毎回だと部長さん、かなりのプレッシャーになると思いますので。みんなが描きたいときに描きたい部へ描きたいことを描いたほうが楽しいですよ、きっと♪

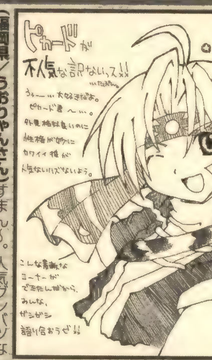
黄金の太陽部

キャラランキングに投票ありがとう！　もうメ切はすぎましたが集計は次号までかかる、っちゅーことで、途中経過を発表しますですー。

1位	ピカード	12pt
2位	ロビン	7pt
3位	ジャスミン	5pt
4位	アレクス、イワン	4pt
5位	ジェラルド、メアリィ、シヴァ、ガルシア	3pt

…という感じです。うお、ピカードがダントツなのか！　ま、けっこう話的にも盛り上がるしなぁ、あいつ。というわけで次号もお楽しみに～。

（福岡県／うおりゃんさん）すまん～。人気グンバツなのね、ピカード。初登場のイベントもおもろかった…



（静岡県／あわよしさん）「封印」の主人公なだけあって、やはり人気です。あれ？　なぜガルシアは…



（三重県／天津疾さん）で、ガルシアより人気なのがアレクス（パーティキャラじゃないけど…）。ま美形だし



（香川県／ぼなーか咲川さん）年齢のことはまあ遊んでのお楽しみということで。そんであの性格はよいね



（千葉県／柚子さん）描いてからゴショッカーの策略に気が付きましたね。彼女もずいぶん成長するよね



（群馬県／桜星きらりさん）ひ弱っぽく見えても、リードみたいなエナジーは心が強くないと使えないよね！

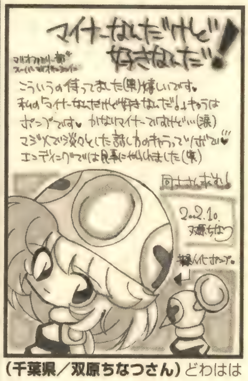


（青森県／邪神杏樹さん）持ってるプラカードがいいっす（笑）。ジェラルドはバカっつーかロビンに対するボケって感じ？

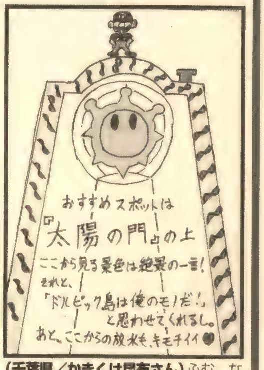


マリオファミリー部

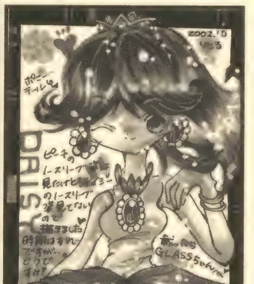
そっか、もう『マリオパーティ4』が出ちゃうんですねー。今年の年末もGCは接待用に大忙しになりそう。



（千葉県／双原ちなつさん）どわはは。こんなボムへいさんなら、後ろから抱きついてほしいっす（コラ）



（千葉県／かきくけ昆布さん）ふむ、なかなかナイスなスポットです。すべての上に立つ気分が味わえそう

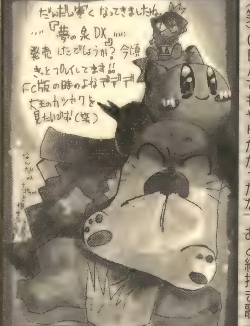


（愛知県／猫月姫りとるさん）ピーチに対抗して？　デイジーもノースリーブ。ポニーテールも珍しいかな？

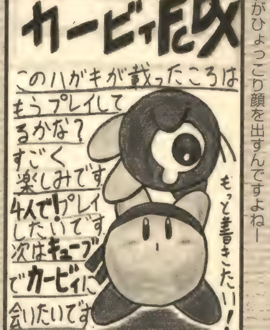
とゆーわけで、そろそろ年末なんですけれども、年忘れといえばマリオっつーことで（え？）、歴代マリオ作品のイラストなんか募集したいななんて思ってます（年末とも関係ない）。1タイトルにつきイラストを1～2枚掲載する予定。12月初旬くらいメ切でひとつよろしく。

星のカービィ部

くっそー、『FE』も『逆転裁判』もあって、『夢の泉DX』に手が回らん！　とりあえずメインゲームは無視して（おい）ミニゲーム三昧な日々です。



（山梨県／Q丸さん）FC版にあったリングの上の死闘（笑）GBAでもやりたかったな。あと絵描き歌！



（鳥取県／Kさん）コピー時は、画面の下からイラストがひょっこり顔を出すんですよねー



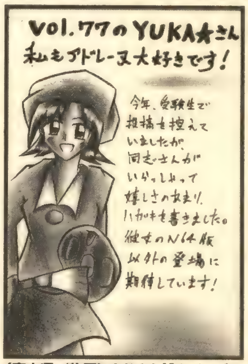
（東京都／倉田有理子さん）そうなんです。最近はCGの使い方が派手になって、迫力もアップしてますよね

★アドレーヌ&リボン分室★

―というわけで唐突ですが分室です。隔離室とも言うかもしれません（ウソ）。今回っきりの予定ね。



（千葉県／小川零戦さん）やりましたから殺らないで～（笑）。っていうか日に日にアドレーヌの目が怖くなってるよ！



（富山県／牧原りずむさん）「ルイージマンション」のプジィさんには技術提供してます（ウソ。同じような能力使うのよ）

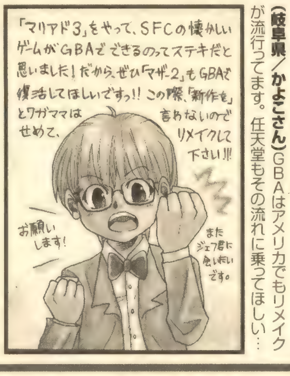


（静岡県／イチボシさん）リボンのイラストも沢山きましたよ。一番大きく描いてたイチボシさんも採用しました

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね　〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階　ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）

新しいものの投稿として、各部のタイトル部分もみんなから募集しちゃおうかな、って考えてるんですけど、どうでしょ？ よーするに、毎回読者さんが書いた部の看板がコーナーのトップを飾る、ってな感じです。この場合、サイズが普通のハガキサイズだとページ構成上都合が悪いので、タテ長とかヨコ長とか、今あるサイズと同じような感じで描いてくれると嬉しいなぁ。とりあえず提案まで。

MOTHER部



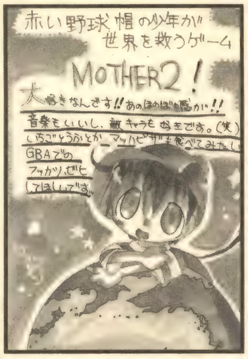
（岐阜県／かよこさん）GBAはアメリカでもリメイクが流行ってます。任天堂もその流れに乗ってほしい…



（富山県／ブルー・ピアスさん）それはおめでとう！ 編集部でも時々中植が聞いてたりしますよ



（神奈川県／アオさん）ほんと「エンディングまで泣くんじゃない」って言葉がグンときます

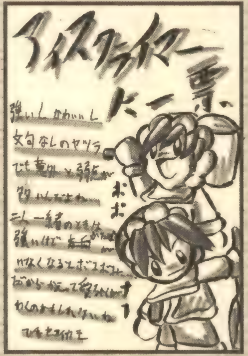


（神奈川県／灯さん）あー、マッハピザ！ あの超特急さが好きでした！ っていうか今思い出した（笑）

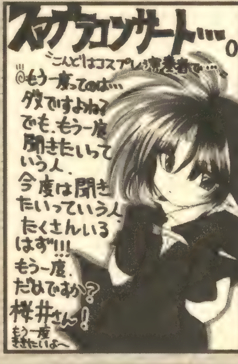
マメ知識。アメリカ版『マザー』は『アースバウンド』ってタイトルで発売されたんだけど、たしか『〜2』しか出てなかったような気がします。

スマブラ部DX

今号の毎月新聞ターボには全国大会決勝のニュースが載ってますんで読んだってね。しかし、戦いは終わらないのだぁ！



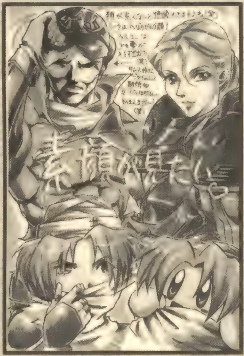
（愛知県／チービさん）ゴムみたいので繋がってるっつーのも妙な関係だと思うんですけど…。命綱？



（神奈川県／緋城娟さん）前号の質問箱にもあった通り、CD発売はなくなったそう。あの本の付録で我慢！



（鹿児島県／蒸特Mさん）擬人化の逆ってつまり人が動物になる？ 怖い気もするけど楽しそうな気も…



（大阪府／桃姫ユリさん）綺麗どころに続いて素顔を隠してる人たち…ってカービィも？（笑）

New Commer!! —以前、募集を呼びかけて、ちょっとだけど投稿の集まったものを紹介しますよー。

ソニック部

セガの看板キャラはやはり強かった！ マリオ部の横へ行けるようになるか…？

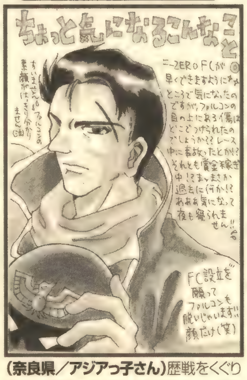


（静岡県／さとこさん）実はクリームちゃんはマスクをして、脱ぐとエミーちゃんらしいよ（ウソだってば）



（愛知県／星影シャドウさん）気がつけば、GCでほとんど全部のソニックが遊べるように。いい世の中だ

部員募集中！



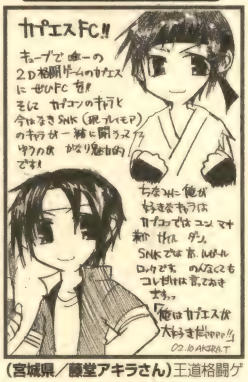
（奈良県／アジアっ子さん）歴戦をくぐり抜けた彼だからキズもありますよ。でもメットを脱がない訳とかあったりして…

部員募集中！



（兵庫県／！さん）カティアさんのイラストもぼちぼちもらってます。『〜2』が出るころには盛り上がろうぜ！

部員募集中！



（宮城県／藤堂アキラさん）王道格闘ゲームのスマブラ版ですね（違う）。『EO』専用スティックとか出ないのかな…

聖剣伝説部

パーティ編成ありのアクションRPGという独特のジャンルを切り開いた『聖剣』、GBA版も楽しみ♪



（島根県／乱華さん）『〜3』は恐ろしくグラフィックのレベルが高かったなぁ。キャラ選びで相当悩んだ覚えが



（北海道／古寺鳴門さん）『マジバケ』スタッフが『聖剣』に復帰、っていうニュースも嬉しかったよね



（東京都／炎と緑の姉さん）集計、というよりもテーマを決めて募集、とかのほうがいいかもしれません。というわけで、まずはテーマ募集〜

…というわけで。

1ページ増量のファンクラブ、いかがでしたか？ ますます増えていく投稿のおかげさまで、1ページ増やしても採用率は同じようなもん、という状態だったりします（親衛隊よりはぐっと高いんだけども）。これからも新しい部とか左のおハガキみたいな企画とかもやってくつもりですので、みなさんもご協力お願いしますねー！

今後のメ切り情報	
Vol.81（12/6発売）	→11月21日必着
Vol.82（12/21発売）	→12月7日必着

国内では年末に強力ソフトが揃ったGBAも、アメリカではちょっと事情が違うようです…。

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

ニンテンドー NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD! ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内のイベントや海外ニュースサイトを巡るネットワーカー。海外のゲーム事情に詳しく、『トニーホーク』などの海外ゲームにも精通している。

ソフトが3700円で売られるGBA市場の問題点

いよいよ年末商戦にむけて賑やかになってきたところですが、10月23日、NOAは限定発売されるプラチナGCとGBAのゲームを紹介するイベントをハリウッドで開催しました。会場にはクリスティーナ・アギレラレオナルド・ディカプリオなどの有名人が訪れ、プライベートで開かれたストロークスのコンサートを楽しんでいます。このイベントは同時に、10月17日から順次、全米15か所で開かれる『キューブ・クラブ・ツアー』のプロモーションも兼ねています。このイベントは『ゼルダ』や『メトロイド』『1080°』といった任天堂はもとより、『バイオハザード0』『モンキーボール2』などサードパーティのゲームが体験できる「ミニE3」ともいうべきイベント。アメリカらしいのは、昼間は家族向けの時間帯、夜から朝にかけて(オールナイトの体験会!)は大人向けの時間と分けていて、家族向けの時間には「Mレーティング」のゲームは展示しないことになっている点。ところでこの体験会、GBAのタイトルは『ゼルダ』『メトロイド』『マリオアドバンス3』『ハリーポッター』の僅か4本しかありません。

●

そこで今回はアメリカの携帯ゲーム市場について見てみましょう。右の表が、過去3ヶ月の売り上げトップ5です。GBCのゲームが依然として売れているという事実にも驚かされますが、タイトルだけ見ると日本とあまり変わらないように感じるのではないでしょうか。 5位以下のタイトルはというと、『ロックマン』『マリオカート』などやはり日本でもお馴染みのゲームが並ぶほかは『スパイダーマン』『スターウォーズ』など映画の版権物が顔を覗かせています。ちなみに『ドラゴンボールZ』は海外でのみ発売されているタイトルで、アクションRPG。ゲームの発売元を見ても任天堂をはじめコナミ、THQなど、毎月同じような顔ぶれが並んでいます。実はこの辺に現在の携帯ゲーム機市場の問題点があります。据置型のゲーム機に比べ、携帯型は開発会社にとって参入しやすく、アイディアを生かすのにも適していると言われます。

アメリカ国内の売り上げTOP5

7月

1位	ドラゴンボールZ
2位	マリオアドバンス2
3位	遊戯王ダークデュエル デュエルモンスターズIII (GBC)
4位	ソニックアドバンス
5位	ポケモンクリスタル (GBC)

8月

1位	遊戯王ダークデュエル デュエルモンスターズIII (GBC)
2位	マリオアドバンス2
3位	ドラゴンボールZ
4位	ポケモンクリスタル(GBC)
5位	ソニックアドバンス

9月

1位	遊戯王ダークデュエル デュエルモンスターズIII (GBC)
2位	マリオアドバンス3
3位	マリオアドバンス2
4位	ドラゴンボールZ
5位	キャッスルヴァニア

●

事実、既に多くの会社が参入していますし、今なお多くの開発者が興味を示しています。その一方で、アメリカ市場ではソフトの販売価格の下落が顕著です。以前はGBAのタイトルは$39.99(約4900円)が主流でしたが、今では$29.99(約3700円)に下がっています(ちなみに据置型のゲームは$49.99(約6100円)が主流ながら一部には$39.99のタイトルもあり)。任天堂をはじめ大手がこの値段でゲームを出せば、中小もそれに対抗せざるを得ません。買う方にとって価格は安ければ安いほど良いものですが、出す方は別問題。販売価格が下がっても、コストは下がりません。ロムやパッケージ、ロイヤリティに、流通の中間マージンは変わらずとなれば、減るのは自社の取り分。そうなれば開発コストを削減しなければならず、結果、開発期間の短縮や、既存のキャラクターを冠した安易なゲームの濫造といった状況を招きつつ、それでも売り上げが低迷、という悪循環に陥ってしまうのです。最近話を聞くことが出来たとある北米の販売会社も、GBA市場の低迷ぶりに嫌気が差し「任天堂が新機種でも出さない限り、当分は新規のタイトルは控えたい」と話していました。先に述べたように、多くの開発者が携帯ゲーム機の可能性を感じています。海外からはスポーツ/アクション物としてとても出来のいい『トニー・ホーク』や、意欲的にポリゴンに取り組んだ『Star X』『V-Rally 3』『Doom』といったゲームが登場しています。また国内では『逆転裁判』のような一風変わったタイトルも出てきました。この続編では任天堂自身が販売に乗り出しています。本体が売れてもソフトはあまり売れないという一時期のPS2のような状況に陥りつつあるGBAですが、任天堂も危機感を感じているのかもしれません。可能性のあるゲーム機を、うまく育てて開発会社と共に、市場を盛り上げていって欲しいものです。もちろん良いゲームは積極的に買うつもりです、お金が続く限りですが…。それではまた次回!

● Yutaka's News ●

PS2の『太鼓の達人』を購入。『サンバDEアミーゴ』のようにパーティゲームとしてはうってつけ。でもご近所迷惑を考えてコントローラでプレイ。何かが違う…。この手のゲームを遊ぶには一軒家が必須なのか？

お便りのあて先は ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 大渕さん教えて～」係 まで

ゲーム ミュージック フォーラム Game Music Forum

by 中村 方俊 Nakamura Masatoshi

新しいパソコンを買いました！でもWindowsXPが使いづらくて困っています。現在今まで撮りためていたDVを、DVDに変換中。

今回のアルバム Nanoloop 1.0（輸入盤）



●発売日　2002年1月21日
●価格　2500円くらい（輸入盤につき、取扱店によって異なります）
●発売元　DISCO BRUIT

※こちらにて楽曲のサンプルを聴くことが出来ます。
http://www.disco-bruit.de/

[収録内容]

アーティスト / タイトル

01.Oliver Wittchow / Nanoloop
02.DAT Politics / Richoux
03.Agf/Dlay / Still Eatin
04.Pita / Nloopcbn
05.Asciii / 401k
06.Blectum From Blechdom / Burbanked
07.Stock, Hausen & Walkman / Pillion Passenger
08.Scratch Pet Land / Nanoloop and the Championship 2 Channel Mixer
09.Merzbow / Untitled
10.Felix Kubin / Ich Traeume nur in Super-8
11.Pyrolator / Nanodance
12.Hrvatski / Cy Twombly
13.Bruno & Michel Are Smiling / Everyday Bodymarket
14.Ostinato / Gameboy Girl
15.Oliver Wittchow / Fragment

初代ゲームボーイからアドバンスまでどの機種でも遊ぶことができる海外で生まれたソフト。ゲームボーイの音源を、シンセサイザーのように操ることができる…のですが、これは通常のショップでは販売していないソフトなんです。でも、プロのアーティストさんの中にもこれを使って（趣味で）作曲してる人もいるみたいですよ。



↑『nanoloop』の画面です。各ブロックが、ひとつの音ネタになっているんです

ゲームボーイで作曲されたオリジナル楽曲を聴こう！

『nanoloop』って何？という方がほとんどだと思いますが、これはドイツの美大生が製作したシーケンサーの名称で、なんとゲームボーイの内蔵音源を使って作曲ができてしまうソフトです。ゲームボーイで作曲といえば『ポケットカメラ』でも簡単なフレーズのループを用いた作曲が出来ましたよね。このソフトも同様に、テクノのようなループ系の音楽に適した16ステップからなるシーケンサーになっていて、メロディ音色2音とノイズ1音を組み合わせて作曲することが出来ます。使いこなせるまではかなり時間がかかるソフトなのですが、1から波形を作ることが出来、かなり凝った音色作りなどが楽しめるので、とことんまでゲームボーイの音源を使い倒したい方にはピッタリなソフトです。

●

今回ご紹介するCD「Nanoloop 1.0」は、その『nanoloop』を使った多くのアーティスト達が参加したコンピレーションアルバム。ほとんどの楽曲はゲームボーイの音源のみで作られています。アーティストによってはボイスが含まれている楽曲もありますが、ジャンルでいえばテクノ、エレクトロ、IDM（Intelligent Dance Music）、ノイズなどが中心となっています。「ゲームボーイ音源だけのCDで面白いの？」なんて声も聞こえてきそうですが、今までゲーム音楽として聴いてきたゲームボーイの楽曲が、日本人を含む多国籍の先鋭アーティスト達の手によって音源を極限まで追求された楽曲は任天堂ファンのみならず一聴の価値アリ！ポップで可愛いダンストラックや、ファミコン時代の懐かしさを漂わせるものもあり、既存のゲーム音楽では我慢できなくなった方々にもぜひおすすめです。

ゲームボーイでライブ?!

こういった音楽のシーンは海外から派生してきたものですが、現在日本でも愛好している方も多く、その先駆け的存在が「VORC」と呼ばれる集団。先月18日、僕は都内で開かれてたイベント「OTAKUSPEEDVIBE 2002TOKYO」に行ったのですが、そこで「VORC」によるゲームボーイを使ったライブも行われていました。ゲームボーイの電源音「コイーン！」という音が会場内に響いた瞬間「あ！知ってる！」なんて声もかかり、海外を含む様々なゲーム音源に酔いしれる一夜でした。このイベントには『カスタムロボ』などの作曲で有名なめがてん細江氏もDJを行い、また違った角度からゲーム音楽を楽しめるイベントとなりました。



←一見地味ですが、ゲームボーイがしゃべったんです！



→『ドラゴンスピリット』のめがてん細江氏もハイテンション！

1999年に発売されたAlec Empireの「NINTENDO TEENAGE ROBOTS」名義のアルバム「We Punk Einheit!」は、『ポケットカメラ』だけで作曲されたCDなんです。みなさんご存知でしたか？

登場人物

ダッシュくん
任天堂大好きのシャイな小学生。大作ラッシュだっちゅーのに64DD三昧中。

かあさん
暴走グセのあるハイテンションな母。昔任天堂のヒゲ部に勤めていたらしい。

サオヘン
ついに不法侵入まで犯してしまった謎の編集長。真の職業は宮本茂ウォッチャー。



お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで



次号、64DDの知られざる秘話がサオヘンの口から語られる…と思いますハイ。

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

マッスル・イガソンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル。
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
11月8日	マリオパーティ4	任天堂	6800円	001
11月21日	バイオハザード0	カプコン	7800円	002
11月21日	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	6800円	003
11月21日	スーパーモンキーボール2	セガ	5800円	004
11月22日	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	6800円	005
11月23日	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	006
11月28日	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	6800円	007
11月28日	NBAライブ2003	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	008
●12月5日	遊戯王フォルスバウンドキングダム 虚構に閉ざされた王国	コナミ	●6800円	009
12月5日	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	6800円	010
★12月6日	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	011
12月12日	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	5800円	012
12月12日	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	6800円	013
12月12日	エヴォリューション スケートボーディング	コナミ	6800円	014
12月13日	ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	6800円	015
12月19日	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	6800円	016
12月19日	ソニック メガコレクション	セガ	5800円	017
●12月19日	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	6800円	018
12月20日	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	6800円	019
12月26日	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	6800円	020
12月26日	トップガン～エース オブ ザ スカイ～	タイタスジャパン	●6800円	021
12月未定	チョロQ！	タカラ	6800円	022
12月未定	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	6800円	023
2003年1月9日	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	4800円	024
2003年1月16日	斑鳩 IKARUGA	アタリ	5800円	025
2003年1月未定	ソウルキャリバーII（仮称）	ナムコ	価格未定	026
2003年2月20日	エヴォリューション スノーボーディング	コナミ	6800円	027
● 今冬	ドカポンDX～わたる世界はオニだらけ～	アスミック・エースエンタテインメント	6800円	028
今冬	スパイダーマン（仮称）	カプコン	6800円	029
● 今冬	テトリスワールド	サクセス	4800円	030
今冬	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	031
今冬	1080° GC（仮称）	任天堂	価格未定	032
今冬	メトロイドプライム（仮称）	任天堂	価格未定	033
今冬	Roll-o-Rama（仮称）	任天堂	価格未定	034
今冬	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	035
今冬	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	036
2003年3月20日	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）	コナミ	6800円	037
2003年3月未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	038
2003年4月未定	スターフォックス（仮称）	ナムコ	価格未定	039
2003年春	ロックマン エグゼ トランスミッション	カプコン	価格未定	040
●2003年春	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	6800円	041
★2003年春	GC-NARUTO格闘（仮称）	トミー	6800円	042
2003年春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	任天堂	価格未定	043
2003年春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	044
2003年春	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	045
2003年春	RUNE II	フロム・ソフトウェア	価格未定	046
2003年7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	047
2003年12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	048
2003年未定	バイオハザード2	カプコン	価格未定	049
2003年未定	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	価格未定	050
決定版！ニッポンプロ野球～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）		セガ	価格未定	051
●発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エースエンタテインメント	価格未定	052
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	053
発売日未定	バイオハザード4（仮称）	カプコン	価格未定	054
発売日未定	バイオハザード－コード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	055
発売日未定	グランド・ヒート	セガ	6800円	056
発売日未定	ソニックアドベンチャー1	セガ	価格未定	057
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	058
発売日未定	GIFTPIA（仮称）	任天堂	価格未定	059
発売日未定	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	060
発売日未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	061
発売日未定	●シャーマンキング ソウルファイト	バンダイ	価格未定	062

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
11月14日	DANDOH!! Xi	ゲームビレッジ	5800円	064
11月14日	魂斗羅ハードスピリット	コナミ	4800円	065
11月15日	彼岸花	アテナ	4800円	066
11月15日	真・女神転生デビルチルドレン 光の書	アトラス	4800円	067
11月15日	真・女神転生デビルチルドレン 闇の書	アトラス	4800円	－
11月15日	From TV animation ONE PIECE ナナツ島の大秘宝	バンプレスト	4800円	068
11月15日	スキャンハンター～千年怪魚を追え！～	PCCWジャパン	4800円	069
11月21日	ポケットモンスター サファイア	（株）ポケモン	4800円	070
11月21日	ポケットモンスター ルビー	（株）ポケモン	4800円	－
11月22日	ドキドキクッキングシリーズ①こむぎちゃんのハッピーケーキ	エム・ティー・オー	4800円	071
11月22日	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION	バンプレスト	5800円	072
11月23日	ハリー・ポッターと秘密の部屋	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4800円	073
11月28日	K-1ポケットグランプリ2	コナミ	4800円	074
11月28日	実況ワールドサッカーポケット2	コナミ	4800円	075
11月28日	チョロQアドバンス2	タカラ	4800円	076
●11月29日	リトルバスターQ	トミー	4800円	077

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
12月5日	バス釣りしようぜ！～トーナメントは戦略だ！～	コナミ	4800円	078
●12月6日	ダービースタリオン アドバンス	エンターブレイン	5800円	079
12月6日	ロックマン エグゼ3	カプコン	4800円	080
12月6日	志村けんのバカ殿様 爆笑 天下統一ゲーム	TDKコア	4800円	081
12月6日	まんが家デビュー物語～お絵描きソフト&まんが家育成ゲーム～	TDKコア	4800円	082
12月6日	くるりんパラダイス	任天堂	4800円	083
12月6日	キン肉マンII世 正義超人への道	バンプレスト	5800円	084
12月6日	爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 黄龍の章－ダイチ編－	ブロッコリー	3980円	085
12月6日	爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 青龍の章－タカオ編－	ブロッコリー	3980円	－
●12月6日	アクロバットキッズ	メトロ・スリーディジャパン	4800円	086
●12月6日	デュアルブレード	メトロ・スリーディジャパン	4800円	087
12月6日	トゥームレイダー：プロフェシー	ユービーアイソフト	4800円	088
12月上旬	わたしのメイクサロン	キラット	4800円	089
12月上旬	ウッディーウッドペッカー クレイジーキャッスル5	ケムコ	4800円	090
12月12日	はじめの一歩 THE FIGHTING	ESP	5500円	091
12月12日	テニスの王子様 Aim at The Victory！	コナミ	価格未定	092
12月12日	ミニモニ。おねがい☆お星さま！	コナミ	4800円	093
12月13日	アオ・ゾーラと仲間たち～夢の冒険～	エム・ティー・オー	4800円	094
12月13日	おしゃれプリンセス2	カルチャーブレーン	4800円	095
12月13日	チョコボランド	スクウェア	4800円	096
12月13日	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル	ナムコ	4800円	097
12月19日	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	4800円	098
12月19日	わがまま☆フェアリー ミルモでポン！～黄金マラカスの伝説～	コナミ	●4800円	099
12月19日	セガラリー	セガ	5800円	100
12月19日	ソニック アドバンス 2	セガ	5800円	101
●12月19日	ボボボーボ・ボーボボ 奥義87.5 爆裂鼻毛真拳	ハドソン	●4800円	102
12月20日	ハムスター物語3アドバンス	カルチャーブレーン	4800円	103
12月20日	宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者	ナムコ	4800円	104
12月20日	エレベーターアクション オールド&ニュー	メディアカイト	4800円	105
12月26日	スパイロアドバンス	コナミ	4800円	106
12月27日	SAMURAI DEEPER KYO	マーベラスエンターテインメント	4800円	107
12月未定	シルバニアファミリー4 めぐる季節のタペストリー	エポック社	4800円	108
12月未定	マジャイネーション	エポック社	4800円	109
12月未定	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	110
12月未定	モンスターメーカー4 フラッシュカード	サクセス	5800円	111
12月未定	モンスターメーカー4 キラーダイス	サクセス	5800円	112
12月未定	犬っこ倶楽部～福丸の大冒険～	ジョルダン	4800円	113
12月未定	ダライアスR	PCCWジャパン	4800円	114
12月未定	闘魂ヒート	PCCWジャパン	5800円	115
2003年1月1日	ザ・キング・オブ・ファイターズEX2 ハウリングブラッド	マーベラスエンターテインメント	5800円	116
2003年1月3日	エレミックス！	シムス	4800円	117
2003年1月9日	不思議の国のアリス	グローバル・A・エンタテインメント	4800円	118
2003年1月10日	ことばのパズル もじぴったん アドバンス	ナムコ	4800円	119
●2003年1月16日	ディズニースポーツ：スノーボーディング	コナミ	5800円	120
2003年1月23日	パワプロクンポケット5	コナミ	4800円	121
★2003年1月未定	きせっこぐるみぃ	エム・ティー・オー	4800円	122
2003年1月未定	マリー、エリー&アニスのアトリエ～そよ風からの伝言～	バンプレスト	価格未定	123
●2003年2月14日	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス	スクウェア	価格未定	124
今冬	ロード・オブ・ザ・リング～二つの塔～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	価格未定	125
今冬	ムゲンボーグ	コナミ	4800円	126
今冬	全日本少年サッカー2 めざせ日本一！	サクセス	4800円	127
今冬	犬夜叉（仮称）	タカラ	4800円	128
今冬	ゾイドサーガII	トミー	4800円	129
今冬	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	任天堂	価格未定	130
今冬	メトロイド FOR GAMEBOY ADVANCE（仮称）	任天堂	価格未定	131
今冬	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	132
2003年春	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	133
2003年春	バルダーダッシュEX（仮称）	ケムコ	4800円	134
2003年春	クレイジーチェイス（仮称）	ケムコ	価格未定	135
2003年春	戦国革命外伝（仮称）	コナミ	価格未定	136
●2003年春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THEテーブルゲームコレクション	ディースリー・パブリッシャー	2960円	137
●2003年春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	138
2003年春	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	4800円	139
2003年春	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	価格未定	140
2003年夏	聖剣伝説（仮称）	スクウェア	価格未定	141
★2003年未定	真・女神転生	アトラス	価格未定	142
2003年未定	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	143
2003年未定	ハチエモン（仮称）	ナムコ	価格未定	144
発売日未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	145
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	146
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	147
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	148
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	149
発売日未定	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	価格未定	150
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	151
発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	152
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	153
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	154
発売日未定	馬穴大作戦（仮称）	任天堂	価格未定	155
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	156
発売日未定	ZERO ONE（仮称）	フウキ	価格未定	157
発売日未定	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	158
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	159

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	160
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	161
発売日未定	こぐるぐるぐる～ぐるぐるとなかよし～	スティング	価格未定	162

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	163
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	164

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 12/5

プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート

Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは12月5日(消印有効)**、当選者は12月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 0 1 、4 4
×悪い例→ 1 、44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校 4.大学 5.専門学校 6.社会人 7.幼稚園 8.主婦 9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 あなたはゲームキューブのコントローラをいくつ持っていますか?(ゲームキューブを持っていない人は0と記入してください)

12 12月13日にゲームキューブ期待の大作『ゼルダの伝説 風のタクト』が発売されます。この作品への期待のコメントや、こうなって欲しいという要望、その他の意見など、自由に書いてください。

13 「家族みんなで楽しめるゲーム」を1本選ぶとしたら、どのゲームですか? ゲーム名を1つだけ書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	電撃王
12	Vジャンプ
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌(小学1年生〜6年生)
24	戦え!筋肉番長
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	GBA専用通信ケーブル
03	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
04	ゲームボーイカラー
05	カードeリーダー
06	ポケモンミニ
07	ニンテンドーゲームキューブ
08	ゲームキューブ用モデムアダプタ
09	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
10	ニンテンドウ64
11	プレイステーション2
12	プレイステーション/PS One
13	Xbox
14	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
15	Windowsマシン
16	マッキントッシュ
17	その他
18	業務用
19	何も持っていない
20	特に買いたくない



表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	30	ニンドリ学園
02	読者プレゼント	31	ゲームの通信簿
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	32	デス仙人の教えてあ・げ・る
04	毎月新聞TURBO	33	旅立つレアに送る言葉
05	みすずリンクのNewsDream	34	ゲームソフトファンクラブ
06	ポケットモンスター ルビー・サファイア	35	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
07	バイオハザード0	36	ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
08	マリオパーティ4	37	すすめ! 天任家族
09	スーパーモンキーボール2	38	マッスルアンケート&発売スケジュール
10	キン肉マンII世〜新世代超人VS伝説超人	39	任天堂の質問箱
11	ゼルダの伝説 風のタクト	40	逆転裁判2 なるほどインタビュー
12	ハリー・ポッターと魔法の石	41	逆転裁判2
13	真・女神転生	42	検証・逆転裁判
14	エターナルアルカディア レジェンド	43	どうぶつの森+村じまんフェスタ
15	スペースレイダース	44	ポケモン堂
16	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現!の巻	45	カプコマニア
17	ソニックアドバンス2	46	セガ魂
18	セガラリー	47	それゆけ!! マリオ親衛隊
19	エレミックス!	48	ドリテクの殿堂
20	ザ・キング・オブ・ファイターズEX2	49	G.B.A
21	闘魂ヒート	50	先ドリ 新作ソフトFLASH
22	ダライアスR	51	GC新作ソフトカタログ
23	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION	52	コミック「エレミックス!」
24	真・女神転生デビルチルドレン 光の書・闇の書	53	付録「特製シール」
25	彼岸花		
26	エターナルダークネス 招かれた13人		
27	スターフォックスアドベンチャー		
28	星のカービィ 夢の泉デラックス		
29	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2		

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.79 マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

マッスルアンケート

質問は表面にあります

マッスルの花園



マッスルクッキング②「イワシのニンニク醤油漬け」

(前号までのあらすじ) なぜかチーズを作ったマッスル。今号は何を作る気か!?

マッスル (以下マ)　筋肉といえばタンパク質、タンパク質といえば…イワシだ!

岡ちゃんねる (以下岡)　へ?　マッスルさんなら当然肉だと思いましたが…。

マ　いやいや、イワシは安くて高タンパクの優良食材。しかもDNAをたっぷり含んでいて、頭も良くなるんじゃ!

岡　マッスルさんを見ていると、頭の効果は疑わしいんですが…。だいたいDNAじゃなくてDHAでしょ!

マ　はっはっは、細かいこと気にしてると筋肉が衰えるぞ。じゃあ、始めるか!

岡　で、イワシで何を作るんですか?

マ　ん?　前号の最後に言っただろ「手さばきを見せる」と。イワシは身が柔らかいから、素手でさばいて豪快に食うのだ!

岡　手さばきの意味が違うような…。

マ　用意するものはイワシと醤油、ニンニクのみだ。まずはイワシの頭をもぎ取る。イキのいいイワシなら、このときハラワタが一緒についてくるぞ。ちなみにイワシに限らず、鮮度の悪い魚ほどハラワタがドロドロになっている。憶えておくように。

岡　あんたホントにゲーム記者?

マ　次に腹を裂いて、中の黒い膜がなくなるまでよく水洗いする。水気をふき取ったらいよいよ素手での3枚おろしに挑戦だ。中骨と身の間に親指を滑り込ませるようにして、頭から尾の方向へ身を開く。こうしてアジの開きみたいになったら、尾の付け根で中骨を折って、骨を身からはがす。あとは皮をはいで目立つ小骨を取ってやればOKだ。多少の小骨はカルシウムと思って気にするな。こいつを潰したニンニクといっしょに醤油にしばらく漬け込めば出来あがり。ご飯のおかず、酒の肴に最高だ!

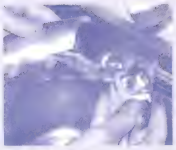
岡　なんか「マッスルクッキング」ていうより「マッスル解剖実習」なんスけど。

マ　ごちゃごちゃぬかすな。ほれ、試食だ試食!　ガンガン食って強くなれよ!!

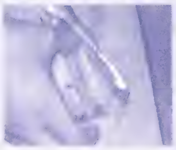
岡　…………!?　マッスルさん、なんか変な味がするんですけど…。

マ　んなバカな。イワシはプリプリ、ニンニクはツヤツヤで新鮮そのもの…悪りぃ。醤油の賞味期限「平成8年3月」だわ。ビンの汚れかと思ったら、カビだなこりゃ。

岡　ひでぶ!!



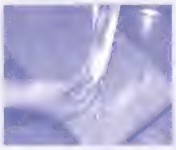
←まずは頭をもぎとる。エラの部分も一緒に取ること。腹を裂いて内蔵を取り、中をよく洗おう



←頭を取った断面から、身と中骨の間に親指を滑り込ませる。指の腹を中骨に密着させるのがコツ



←尾まで親指を動かし、身を開く。尾の付け根で中骨を折り、身からはがそう。中骨は唐揚にどうぞ



←身から皮をはぐ。背ビレも取っておくこと。腹の部分に小骨が多いので、目立つものは取ろう



←この身をニンニク醤油にしばらく漬ければ出来あがり。あまり漬け過ぎない方がうまいぞ!

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.79

1　2　3　4

5 その他の場合

6

7

8　9

10

11 ＿＿＿＿ 個

12

13

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

キリトリ線

Vol.76号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
神奈川県/日和佐大輔

②GBアドバンス本体
沖縄県/名城真希子

③メモリーカード251
大阪府/安芸海央

④GBアドバンスソフト『スーパーマリオアドバンス3』
宮城県/早坂泰亮　東京都/永井和貴

⑤GBアドバンスソフト『伝説のスタフィー』
香川県/間島裕樹　福岡県/高橋辰徳

⑥ゲームキューブソフト『永世名人Ⅵ』
岩手県/菊池誠　福島県/磯貝尚樹

⑦GBアドバンスソフト『エアフォースデルタ2』
青森県/板橋祐人　福井県/鈴木俊
兵庫県/中西智洋

⑧GBアドバンスソフト『メタルガンスリンガー』
茨城県/中畑良丞　奈良県/山本優子

⑨稲船敬二さん直筆　ロックマンイラスト入りサイン色紙
群馬県/阿部拓矢　東京都/下津通郁
神奈川県/大金有佳里

⑩ゲームキューブソフト『UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.』
神奈川県/松本寛之　京都府/中川政司
兵庫県/石田オサム

⑪GBアドバンスソフト『ストリートファイターZERO3↑』
兵庫県/山崎慎弥　福岡県/石橋祥太
鹿児島県/山本ムツ子

⑫GBアドバンスソフト『ファンシーポケット』
北海道/明石紗弓　北海道/宇野絵梨香
北海道/佐々木恵子

⑬ニンテンドーゲームキューブ　キャリーバッグ
山形県/斎藤美穂　福井県/井上竜太
島根県/中村真梨子　長崎県/谷田誠
長崎県/出口大輔

⑭ゲームキューブ用アクセサリーセット
北海道/三田村梨花　秋田県/田口翠
東京都/渋谷けい　京都府/世川友裕
島根県/高井正成

(敬称略)

任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます
任天堂の質問箱
にんてんどうのしつもんばこ　第79回

★★★

あと、1ヶ月ちょっとで、みんなが期待の『ゼルダの伝説 風のタクト』が発売されるとあって、企画部Hさんのボルテージも上昇中！ なので、今回の「質問箱」のゼルダ率はかなり高くなってしまいました。もちろん、気になるあんなことや、こんなことも聞きましたよ～。それでは、広報担当のHさん、今号もわかりやすいコメントを、どーぞよろしくお願いします！

しつもんばこナビゲータ



サオヘン

左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。2002年を振り返れば、ほとんどのゲームをクリアできずにいる自分。これから「ポケモン」「バイオ」「ゼルダ」がやってくることを考えるとかなり不安。

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂に聞く、このコーナー。回答者は任天堂企画部のHさんです。

任天堂キャラクターずかん 30

CHARACTER DATA FILE No.30

インパ

英名／IMPA

『ゼルダの伝説』（1986年／FC）で、ゼルダ姫の乳母としてデビュー。当時は、おばあちゃんだったけど、『時のオカリナ』では、なぜかスーパーウーマンぽい雰囲気にイメチェンして、パワフルに再登場。名前の由来は「伝承する（impert）」という言葉から。『風のタクト』でも、物語を伝承する役割を担って登場する可能性が高そう。こんな女性に守られると安心？



こんごうのワンショット



スペースワールドが開催されなかった1995年、Nintendoスタジアムの前身、ファミマガが主催したイベント「アースワールド」のTシャツです。かなり激レア

Question 1　2度目のクリスマスを迎えるGC

年末商戦への意気込みをどうぞ！

愛媛県・蘇芳千鳥さん

A　準備は万端です！ ご期待くださいね!!

ここ数年、というか任天堂にとって、年末商戦はずっと絶好調なんです。手前ミソになりますが、やっぱりクリスマスから正月にかけての時期は、とくに任天堂の商品は強いと言っていいと思います。今年はゲームキューブにとって、2度目のクリスマスを迎えることになるわけですが、そこでハードの命運がかかっているとも言えますので、その意味ではこれからやろうとしているプロモーション活動をがんばって推進していきたいと考えてます。キューブソフトとしては、11月8日に『マリオパーティ4』が、12月13日には『ゼルダの伝説 風のタクト』が発売される予定ですが、今年は『biohazard 0』など、サードパーティさんから発売されるソフトも充実していますし、それ以外にも…。いや…、ダメ。まだ言えないです（笑）。でも、間違いなく次号では新しいニュースをお届けできると思いますので、楽しみにしてくださいね。（広報）

いよいよ1年で最もゲームが売れる年末商戦に突入！ GBAでは『ポケモン ルビー・サファイア』（11月21日）が出るし、他に未発表のものが出そうな感じ。季節は寒い冬に向かって一直線なんだけど、任天堂周辺は熱気でムンムンなのだ。次号でのビックリ続報を期待してね。



あと2週間ほどで、期待の『ポケモン』最新作も発売！ 予約状況も好調とかで、ポケモンブームの第2波がやってきそう

ハミダシ質問箱

アメリカでの『どうぶつの森＋』の評判はどうですか？（埼玉県・岸利透さん）

日本のように大ブレイクするまではいってませんけど、ゲームの性格上これからじゃないでしょうか。日本もじわじわ売れたわけですし、これからが楽しみですね。（広報）

ハミダシ質問箱

任天堂の開発陣は何人くらいいるの？（埼玉県・晃之さん）　任天堂グループ全社員1200人のうちおよそ700〜800人くらいいますね。もちろんゲームソフトだけでなく、ハードや周辺機器の開発者も含めての数字です。（広報）

Question 2　ニンテンドーゲームキューブ

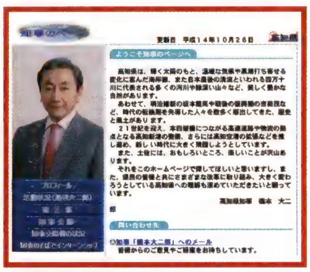
『ゼルダの伝説 風のタクト』のCMはどうなるの？

愛知県・りんりん。さん

A　ごめんなさい。見てからのお楽しみということで…。

ニンテンドーブックのDVDのなかで、宮本が言っていましたけど、『ゼルダの伝説 風のタクト』は、もちろんゲームファンの方にも遊んでいただきたいんですが、ちょっとゲームから離れているお客さんにもぜひ触っていただきたいタイトルなんですね。「久しぶりに『ゼルダ』が出るのでゲームでもやってみようか」という感じで遊んでいただいて、その結果、10年先までゲームにハマっちゃうようなこともある、実に強力なタイトルなんです。ですから、CMに関しても、そのことを強く意識して制作する方針になっていまして、一般の方々にもアピールできる、話題性のあるCMになるでしょうね。もちろん、ゲームファンの方も大切ですから、そういった方にもウケるようなCMも、場合によっては別バージョンというカタチでつくることになるかもしれません。で、CMの放送開始日はまだ決まっていないのですが、そんなにお待たせせずに、ご覧いただけるようになるかもしれません。通常はソフト発売の2週間くらい前からCMを流すことが多いわけですが、『風のタクト』は超期待作なだけに、もしかすると発売の1ヶ月前から流れることになるかも…。なので、この号が発売された直後ということもありえますので、ぜひチェックしてくださいね。（広報）

一般ウケするCMとなると、大物タレントの起用が手っ取り早い方法ではあるんだけど、話題性ということになると、ありきたりの有名人ではパワー不足かな？　『時のオカリナ』のときは、深田恭子ちゃんや前田日明さんら、7人のタレント・有名人がCMに登場していたけど、『風のタクト』ではどうなるのか。CMに関しても興味津々の『ゼルダ』です。



高知県知事の橋本大二郎さんは、自身のホームページで「趣味はテレビゲーム」と書くほどの『ゼルダ』ファン。だから、橋本知事がCMに登場すると、かなり話題になるはずだけど…

Question 3　ニンテンドーゲームキューブ

今度の『ゼルダ』のモンスターについて教えて！

京都府・風のハーモニカさん

A　いろいろ出てきますよ〜（笑）。

たとえば、トカゲや怪鳥や蛾みたいなのもいますし、もちろん、『ゼルダ』の世界独特の変なモンスターもいっぱい出てきます。で、そのモンスターなんですけど、これが実によくできてるんです。前から闘うのと、横から闘うのと、後ろから闘うのでは毎回モンスターのやられ方が違ってくるんですね。つまり斬り方によって、いろんなアクションをして、それをカメラの位置を変えてみると、「こんなところまで表現してるんだ！」って、ビックリするくらい、いろんな動きを見せるんですね。見た目は平坦なアニメように見えるかもしれませんが、実は立体感があって…。今度の『ゼルダ』では真のインタラクティブな世界が実現できたと言っても過言ではないでしょう。ああ、みなさんに1日も早く遊んでほしいです〜（笑）。（広報）

たとえば、2匹のモンスターに挟まれて、一方の敵の攻撃を、リンクがヒョイとよけたとするでしょ。そしたら、もう1匹の敵にあたってしまい、そいつは「痛てて！」なんて言いながらピョンピョン跳んだりみたいな、マンガのような表現もあったりするようなのだ。で、「いまの敵のやられるシーンをもう1回見たい」なんて思っても、バリエーションがいっぱいあるから2度と見られないかもしれないのだ。なので、今度の『ゼルダ』はビデオを撮りながらプレイしたほうがいいかもね。



ほら、このモンスターの表情を見ただけでも、いろんな顔を見せてくれそうでしょ？　これが単なるイメージイラストじゃないことが、12月13日に明らかになるはずだよ

Question 4　ニンテンドーゲームキューブ

今度の『ゼルダ』では妖精は出ないのですか？

山口県・りか丸さん

A　あの、大妖精ですかぁ？（笑）。

今度はどんな派手なコスチュームで出てくるのか、気になるんでしょうかね（笑）。え？　ナビィのこと？　あ、そうか。僕はあの「オホホホホ…」って出てくる大妖精さんのことを言ってるかと思っちゃいました（笑）。リンクの友だちのナビィですね。ナビィはどうなんでしょう。今回の『風のタクト』の時代設定は、『時のオカリナ』からずいぶんあとの時代の話なんです。そこに同じナビィが登場するようなことは、おそらくないでしょうね。それにゲームシステム的なことで言うと、ナビィはヒントをくれる役割でしたよね。でも今回の『風のタクト』では、リンクの目やチンクル、それに冒険のヒントを与えてくるものが他にもあるんです。だから、前作のようなカタチで、ナビィやチャットなどの妖精が、リンクの冒険のお供をすることはないでしょうね。（広報）

『ムジュラの仮面』のオープニングシーンで「かけがえのない友を探す旅に…」というテロップが出ていたけど、「かけがえのない友」はもちろんナビィのこと。で、『ムジュラの仮面』では最後までナビィに会うことができなかったので、それを残念に思ってるファンも少なくないはず。でも、妖精が永遠の生命を持っているとすれば、『風のタクト』で、ひゅい〜んと現れるようなことも？



『風のタクト』では、誤って誘拐されたリンクの妹「アリル」を助けにいく物語になってるのだ。ゼルダ姫はどうなるの？

Question 5　ニンテンドーゲームキューブ

『ゼルダの伝説 風のタクト』の魅力を一言で！

神奈川県・ナオミさん

A　間違いなく、世界最高傑作です！

（いつになく興奮しながら）ホントにスゴイんです！　みんな、ビックリしますよっ！　もう間違いなくその世界に入り込んでる気持ちになれますし、冒険を

しているワクワク感が本当に感じられるんです。心の底から「ゲームって、ここまできたか！」って思うくらい。『時のオカリナ』が出たときも「すごい、最高傑作だ」って感じたんですけど、『風のタクト』はそれを遥かに越えましたね。今度の『ゼルダ』は「触れるアニメーション」と言ってますけど、ウソ偽りのないキャッチフレーズでしょう。たとえば、テーブルの上に食器なんかがならんでいるわけです。これまでのゲームでは、そのような小物は絵として描かれているだけで、触ることも動かすこともできなかったわけです。ところが今度の『ゼルダ』では、リンクがテーブルの上にあがって、ちょっとでも触れると、コップがクルクルクルクルって回転したり、床に落ちて割れたりして、モノが1個1個、当たり前のようにつくられてるわけですよ。これまでの経験上、それらを絵の一部だと思ってるものだから、実際に動くとビックリするわけですね。本当にそこにモノがあるというリアリティ。この話は今度の『ゼルダ』の魅力から言えばほんの一部ではあるんですが、そんなところにも感動させられるソフトなんですね。（広報）

企画部Hさんは、その「世界最高傑作」をプレイ中。ズルイな。でも、今度の『ゼルダ』をプロモーションするために、プレイする必要があるわけで、役得というかお仕事なんですね。いいな～。僕らも、1日も早くプレイしたいよね～。


世界最高傑作の発売まであと1ヶ月とちょっと！ みんな、ワクワクしてきたかな？

Question 6　ニンテンドーゲームキューブ

『風のタクト』の開発秘話を教えてください。

神奈川県・サオヘン

A いろいろ楽しい話があるようですね。

たとえば、今作では敵が落とした剣をリンクが使えるようになりますよね。あれ、メガネが発端のようなんです。実験をやってときに、たまたまメガネをかけた敵がいて、そいつを攻撃すると、「普通、メガネは飛んでいくよなあ」という話になって、それで実際に飛ばせるようなると、「だったら、敵が持ってる剣も飛ばせるよね」という話になって、で、剣が地面に落ちると今度は、「落ちたモノは拾いたいよね」ということで、リンクが拾った剣が使えるようになったようですね。そのように、実験を重ねながらいろんなアイデアが沸いてきたようで、デザイナー同士も「こういうデザインはどう？」って感じで、いろんなアイデア自慢をやってたようなんです。たとえば石ひとつをとっても、リアルなゲームだと、表現の種類は限られてくるわけです。石はやっぱり石ですからね。でも、今回のようなトゥーンレンダリングの手法だと、色やカタチの選択肢が多くて、いろんな石が描けるわけです。それで、デザイナーがいろんな石を描くたびに、みんなで集まっていろんな角度で観察しながら、「コレ、いい石だねえ～」なんて、品評会みたいなことをやっていたようですよ（笑）。（広報）

これまでのゲームでは、敵をやっつけても、プシュって消えるか、コインみたいなアイテムを出してくれることが多かったでしょ。でも、今度の『ゼルダ』では、相手が身につけてるものが、そのまま地面に落ちて、それを再利用できるというところがスゴイのだ。この技術は、たとえば『マリオカート』なんかで、ライバルにカートをぶつけて、相手の武器を奪い取るなんてことにも応用できるということなんでしょうね。


落ちてる剣を見つめるリンク。リンクの持ってる剣と比べてもその巨大さにはビックリ。『風のタクト』では、敵の持ってる武器ほしさに闘うようなことが増えるのかな

Question 7　ニンテンドーゲームキューブ

『マリオパーティ4』でオススメゲームは何ですか？

大阪府・ヒョロさん

A 新作は60種類以上ありますからね。

もちろん全部オススメです。でも、何人で遊ぶか、どういう風に遊ぶかによって、オススメゲームは変わってくると思うんです。2対2で遊んだり、4人で対決するなど、モードも違ってくるわけですから。で、個人的には、連打ゲームが笑えますね（笑）。企画部にKという人がいるんですけど、毎回恐ろしいくらいに連打が早くて（笑）。もう、みんなで見てて、「速え～！」って感動するくらい、誰にも太刀打ちできないほど速いんですよ（笑）。そんなふうに、普段は落ち着いた感じの人が、意外にも連打がうまかったりすると、面白い発見をしたようで、このゲームはその意味でプレイする人を観察する楽しみもあるみたいですね。それで、CMをご覧になった方も多いと思いますが、お父さんとお母さん編の2パターン流れてますよね。で、お母さんはネギを切るタイミングで連打するみたいに（笑）。そんなふうに、このミニゲームはこの人が得意とか、人それぞれに、オススメが変わってくるのが『マリオパーティ4』の魅力だと思いますね。（広報）

『マリオパーティ4』では、年末にもう1本、新作のCMを流す予定なんだとか。近所の人が集まって、家で『マリオパーティ』大会の決勝を開くような趣向になっていて、感動巨編のCMになるみたい。出演者の表情が見ものだそうで、そっちも楽しみです。


GCでは初登場の『マリオパーティ4』。年末年始は「このソフトでワイワイ盛り上がるぞ！」っていうご家族、多いんでしょうね

Question 8　ニンテンドーゲームキューブ

『メトロイドプライム』はどうなりましたか？

東京都・T.C.A.1号さん

A そろそろ最新情報がお届けできるでしょう。

次号では正式なロゴや最新の画面を公開できると思います。アメリカでは11月18日に発売する予定で、あとは日本版にローカライズ（移植）するくらいですから、年内の発売はありませんけど、そんなにお待たせしないでみなさんに遊んでいただけるようになるでしょうね。また、講談社系の2つのコミック雑誌で、コミックの連載が決まってまして、主人公のサムスの生い立ちなどが明らかになる予定です。これらのコミックは、ニンドリで連載したフォックスコミックのようにeマンガにして、任天堂のホームページでも読んでいただけるようにしたいとも思ってるんですね。（広報）

次号では、GBA版の『メトロイド』も最新情報をお届けできそうなのだ。海外の情報によると、GC版とGBA版はつながるようになるみたいだけど、日本版がどうなるかは不明。次号ではお伝えできるかな？


『メトロイド』のコミックは開発一部の坂本賀勇さんが監修をしてるんだとか。坂本さんは「カードヒーロー」も手がけたお方です

ハミダシ質問箱　『スターフォックスアドベンチャー』に登場するクリスタルは何の動物ですか？（東京都・モグリンさん）　モチーフとしては、ネコやキツネをイメージしているようですね。（広報）

ハミダシ質問箱

サードパーティのファミコンソフトの電池交換はどうしたらいいの?(佐賀県・村岡俊昭さん)

ソフトの発売元にお問い合わせください。もしその会社がなくなってたら…、昔は一部のお店で電池交換をしてくれたんですけど、いまは少なくなってるようですね。(広報)

Question 9　ドンキーコングの将来

『ドンキーコング』はこれから任天堂がつくるの?

大阪府・ニセ本郷GCさん

A　おそらくそうなるでしょう。

これまでは、レア社さんと共同でつくってきたわけですから、その意味で任天堂がつくってきたとも言えるわけですね。『ドンキーコング』は宮本が生んだ世界的なキャラクターですし、任天堂にとっても非常に大切なゲームなんです。なので当然、今後もシリーズをつくっていうことになると思います。具体的な話については、今後のリリースにご期待ください。(広報)

☞ レア社の株売却によって、一部の読者さんたちから、「ドンキーはこれからどうなるの?」などと、いろいろ心配の声が寄せられてるのだ。で、キャラクターに関しては、『スマブラDX』が参考になるかも。レアがつくったキャラクターは、あのソフトに登場していないことが多く、その意味で、たとえば『バンジョー』の続編が任天堂から発売されることは、残念だけど、たぶんないということなんですね。



『マリオパーティ4』でも大活躍のドンキーコングさん。新しいシステムでの再登場が楽しみです

Question 10　ニンテンドーゲームキューブ

キューブは1人用のゲームが多いのですか?

愛知県・仁科千代子さん

A　そんなことはまったくありませんよ。

『マリオパーティ4』に代表されるように、4人で遊べるソフトはどんどん開発しています。『ゼルダの伝説 風のタクト』にしても、1人で遊べるだけでなく、GBアドバンスをつなげることで、2人で冒険を楽しめるわけです。今後も複数でワイワイ遊んでもらえるようなソフトを出していくようなことは、もちろん考えていますし、キューブには4つのコントローラがさせるようになっているわけですから、当然その機能を生かしたソフトを出すことになるでしょう。もちろん、1人プレイのソフトでも、キューブならではの表現力をもって、みなさんを驚かせたいと思っていますし…。なので、両輪のようなもので、あえて1人用ソフトばかりを出しているというわけではないんですね。(広報)

☞ 確かに、昨年の11月に発売された『スマブラDX』以来、4人で遊べるキューブソフトは任天堂から発売されていない。N64の時代は、開発テーマに「4人同時プレイ」を掲げてるようなところもあって、『スターフォックス64』でも、本来は1人用のゲームでありながら、4人でも遊べるモードが入ったりしたんだけど、キューブ版では確かに少ない。で、キューブの開発テーマは、GBアドバンスとつなげること。『ゼルダ』以降、今後はいろんなソフトがGBアドバンスにつながる可能性があるんだけど、もちろん『マリオカートGC』のように、4人プレイを前提にしたソフトはいくつもつくられてると思うのだ。なので、仁科さん、安心してくださいね。



キューブを楽しんでるユーザーは、ファミリー層が多いだけに、どんなゲームにも4人プレイできるモードを入れてくれるとウレシイかな

Question 11　ニンテンドーゲームキューブ

『FFクリスタルクロニクル』はGBAとつなげてどんな遊びができるの?

広島県・大問題さん

A　まず言っておきたいのは…。

『FFクリスタルクロニクル』のジャンルはRPGで、アクションRPGではありません。まあ、アクション要素は高いゲームなんですが、みんなでいっしょに冒険が共有できる新時代のRPGなんですね。それで、GBアドバンスをコントローラにしてキューブに接続して遊ぶことができるんです。もちろん1人で遊んでも楽しいんですが、4人まで同時プレイ可能ですから、たとえば自分のHPが少なくなってるときは、一緒に遊んでいる友だちに「何とかして〜」と助けをもとめたり、状況によっては「ここはオレにまかせろ!」なんてコミュニケーションをとりながら遊ぶことができるわけです。河津秋敏さんが代表されているゲームデザイナーズスタジオさんとスクウェアさんが共同で開発している『ファイナルファンタジー』の最新作。任天堂の家庭用ゲーム機にいよいよ登場しますので、どうぞ期待してくださいね。(広報)

☞ ちょっと編集者泣かせの『ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル』。だって、タイトルがめちゃくちゃ長いでしょ。だから、初めてこのタイトルを聞いたとき、GBAと連動するソフトということで、「キューブ版が『FFクリスタル』で、GBA版が『FFクロニクル』かな?」なんて思ったこともあるのだ。この『FF・クリクロ』…じゃない、『FF・CC』では、「1人で遊ぶときのコントローラはどうなる?」なんて謎がまだまだいっぱい。続報を楽しみにしながら、2003年の春の発売を待つことにしましょう。

Question 12　ゲームボーイアドバンス

年末にGBアドバンスの新型が発売されるの?

東京都・じゅげむ田中さん

A　(キッパリ)それはありません。

年内にそのような商品を出すことはもちろん、GBアドバンスの新商品に関する発表を行う予定もありません。もちろん任天堂としては、GBアドバンスを作ったらおしまいということではなく、次のハードの研究は続けています。でもそれは、GBアドバンスに限らずすべての製品について言えるとこなんですね。それで、試作品を作っていくなかで、いろんな部品メーカーさんに供給をお願いすることもあるわけで、その流れのなかで、「どうやら次のGBアドバンスが出るようだ」というウワサが出てるようですが、発売の予定はありません。(広報)

☞ 夏になる前くらいからでしょうか、「年末に新型のGBアドバンスが発売される」というウワサが、業界内にまことしやかに囁かれるようになっていたのだ。中には「絶対に出る」と断言する関係者もいて、姿形もわからないGBアドバンスのニュータイプを想像しなが

ら、正式発表を心待ちにしていたのは事実。でも、Hさんが「ない」と言うように、それはウワサにすぎなかったということ。まあ、GBアドバンスの売れ行きは相変わらず絶好調だし、この時期に新型のGBアドバンスを発売するタイミングではないということなんでしょうね。



新型のGBアドバンスってどんなものになるんでしょう？ 2003年には明らかになるかな？

Question 13 世界最大のゲームの祭典

E3で発表したソフトは全部出ますか？

?県・I am ニンドリさん

A 国内で全部出るとは言えないですね。

E3というイベントはもともと、北米におけるクリスマス商戦に向けた、業界関係者のための展示会なわけです。ですから、そこで出展するソフトは、近い将来に海外で発売されることを見込んでいて、それらを関係者の方々に遊んでもらうというのが主旨になってるんです。でも、このショーでは、ゲームキューブの将来性や革新性なども来場者に知っていただく必要もありますので、たとえばキューブやGBアドバンスをつなぐと、こんな遊び方できるといったような、新しい提案をするようなこともあるわけです。なかには、実験的に展示したものが、来場者の高い評価を得られれば、本格的な開発に着手することもありますし、逆に不評であれば、開発の方向性を再検討することにもなるでしょう。だから、E3で出展したからといって、すべてを発売するとは断言できないんですね。（広報）

今年のE3では、『ステージデビュー』というソフトが参考出展されていた。これ、64DDユーザーにとってはおなじみの『タレントスタジオ』のキューブ版なんだけど、発売の可能性については何とも言えない。GBA専用のカメラ「ゲームアイ」で撮影した顔写真などを、ゲーム中のキャラクターに貼りこんで遊べるようになっていたんだけど、このようなソフトは単体で発売するよりも、たとえば『どうぶつの森＋』のようなソフトに組み込まれたほうが成功する可能性が高いと思うのだ。みしらぬネコの顔を、こっそり取り込んだお母さんの顔にしちゃうとか、アイデアによっていろんな楽しみ方ができそうだしね。



これがE3で公開された『ステージデビュー』の写真。マリオの帽子をかぶった宮本さん、岩田社長、そして山内前社長も楽しそうに踊ってました

Question 14 企画広報の仕事

広報のHさんはいつもどんな仕事をしてるのですか？

秋田県・秋田のつーさん

A 広報というか企画部なんです。

だからといって、ゲームの企画をしてるわけじゃありませんが…（笑）。企画部って言うなれば、宣伝・プロモーション部なんですよ。会社としての、いわゆる「広報」は別の部署にあるんです。企画部は、テレビCMなどの広告をつくったり、イベントを開催したりするのが主な仕事になっていて、テレビ会社や広告代理店、それに出版社などと大きな関わりをもっている部署なんですね。そのなかで僕自身は、出版の仕事の、とくにゲーム誌さんやコミック誌さんの窓口を主にやらせていただいています。ゲームが発売される前に、実際にゲームをプレイしたり、開発の人に意見を聞いて、そのソフトの魅力を把握し、出版社の人に伝えるのが主な業務です。もちろん、ソフトを売っていこうというときに、当然CMやイベントなどもからんできますし、実際にCMのアイデアなどを出すことも場合によってはあります。この仕事をやっていてウレシイのは、やはりユーザーのみなさんからかの反響があることですね。雑誌社さんにどのようなスケジュールで記事を出してもらうか、開発と相談しながらゲーム画面を選び、それが実際に誌面に載り、その結果「発売日が楽しみです」なんて読者さんの反響が聞こえてくるとウレシイですよね。本当にやりがいのある仕事だと思っています。（広報）

この質問箱は、京都の任天堂本社で行うことが多いのだけど、たまに東京の任天堂事務所で実施することもあるのだ。それほど、企画部のHさんは出版社との打ち合わせのために、頻繁に上京していて、しかも泊まり（妻子持ちにはツライかも）。イベントがあれば土日は関係ないし（ニンドリもそう）、発売前のソフトに触れると言っても、完成していないバージョンだから、ゲームの途中で止まってしまうことも多々あって、なかなか大変なお仕事なのだ。まあ、楽な仕事って世の中にないんだけどね。



前号に続いて、企画部Hさんの体の一部を公開です！ 今回は何と足。仕事でいろいろ歩き回らなきゃいけないのでタフさが求められる足なのです

ハミダシニュース ゲームの映画化についてどう思いますか？（三重県・さおっち〜んさん） 「バイオハザード」を観にいったんですけど、めちゃくちゃ面白かったですよ〜。だから、世界観を壊さない作りにすれば、映画にするのもいいことでしょうね。（広報）



「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。GCやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡03（3556）3287

任天堂の似顔絵箱



宮本さんとナムコの塩澤さんです（千葉県・コスモスさんの作品）。『スターフォックスGC』も発売がホントに楽しみですよね

祝！CESA GAME AWARDS 特別賞受賞

ネタバレなし！

逆転裁判2

なるほどインタビュー

大絶賛好評発売中の『逆転裁判 2』。今回のニンドリ恒例のロングインタビューは、同ソフトのディレクターとプロデューサーを直撃！『逆転裁判』の誕生の経緯や、開発の苦労話など、ネタバレにならない話をいっぱい聞いたのだ。早くも『3』の制作の話も飛びだして、ファンは大満足？

カプコン第四開発部 ディレクター
巧 舟

PROFILE
●たくみしゅう／1971年生まれ。石川県出身。血液型O型。1994年にカプコンに入社しプランナー、ディレクターとして活躍中。代表作は『花子さんが来た！』（PS）、『DINO CRISIS』『DINO CRISIS2』（ともにPS2）『逆転裁判シリーズ』（GBA）。









カプコン第四開発部 プロデューサー
稲葉 敦志

PROFILE
●いなばあつし／1971年生まれ。石川県出身。血液型A型。1998年、カプコン入社。2000年8月より第四開発部プロデューサーとして、『biohazard コード：ベロニカ完全版』（PS2）などの作品に関わる。代表作は『逆転裁判シリーズ』（GBA）、『鉄騎』（Xbox）など。





『1』『2』どちらから遊んでもいい『逆転裁判』

―― 前作の1年後に、早くも『逆転裁判 2』が発売されて…。

巧 そうですね。早かったですね、この1年は。

―― 『1』をやったとき、すぐに続編を遊びたいと思ったんですけど、『2』はネタが続くのかなあって不安も感じてたんです。ところが実際に『2』を遊んでみると、いい意味で裏切られましたね。

巧 ありがとうございます（笑）。

―― サイコ・ロックのシステムもすごくいいじゃないですか。

稲葉 よかったねえ～（笑）。

巧 よかったね～（笑）。前作では「探偵パートが単調な作業になりがちだ」というご指摘をいただいたんで、それで「何か考えてくれ」と言われて、次の瞬間にはあのシステムができあがっていたんですよ。

―― スゴイですね。パッとひらめいたわけですか？

巧 もうそれしかなかったというか。大前提として「ウソを見抜く」というのがあったんですが、それ以外の要素を入れてゲームを複雑にしたくなかったんですよ。プレイヤーの考えることをひとつに絞りたかったんですね。それで「秘密をあばくために証拠品をつきつける」というのが必然的だったんで、「サイコ・ロック」というネーミングはともかく、そういうふうなシステムになるだろうと思ってたんです。だからコンセプトを決めるのは早かったんです。でもビジュアル表現に関しては、あのカタチに固まるまでに、紆余曲折がありましたね。

稲葉 ビジュアルはもたついたねぇ。

巧 でも、結果的にはインパクトのあるものになったと思いますね。

稲葉 いまのビジュアルはカッコよくなりましたけど、最初はカッコわるかったんです（笑）。最初に見たとき、仮の絵をつくってテストをしてるんだと信じたぐらいで（笑）。たまに嫌がらせで、デザイナーに対して「これ、仮絵でしょ？」って、言うことはあるんですよ。でも、「サイコ・ロック」のときは本気で言ったら、スタッフを傷つけちゃって（笑）。


『2』で初めて登場したサイコロックのシーン。心の扉に錠がかかっている雰囲気をうまく表現しているのだ

巧　シーンとしてましたね（笑）。

稲葉　でも、おかげでカッコよく、気持ちよくなったんで。

――　ところで、『1』をプレイした人のほとんどの人は『2』を買ってるんじゃないですか。

巧　アンケートを見ると、そう言ってくださる方が多いですね。ウレシイですね。

――　それに初めての人にとっても、『1』が2980円に値下げされましたし。

稲葉　いちばんシアワセなのは、『1』の廉価版を買って、その直後に『2』もプレイできる人。これはシアワセですよね。連続で8話も続けて遊べるなんて、うらやましい（笑）。

――　『2』からやっても普通に遊べますけど、『1』をやってからのほうがシナリオ的にも深みを感じますよね。

巧　でも、『2』のシナリオを考えるときにいちばんのテーマにしたのは、『1』から『2』への印象と、『2』から『1』への印象を違ったものにしようと思ったんです。『2』からやった人にとっては御剣検事のことは知らないですけど、「過去に何かあったのかな？」という気持ちで、『2』から『1』をやっても面白くしようということをテーマにしてたんです。でも、実際つくってみると、『2』のほうが画像のクオリティがあがっているので、後から『1』をやるとちょっと地味な印象を持たれるかもしれないですね。

稲葉　絵のクオリティがあがっちゃってたからね。でも『2』をはじめてやった人でも『1』はやりたくなると思う。

巧　で、やってみると絶対に面白いと思いますよ。

稲葉　（しみじみと）廉価版じゃなくって値上げすればよかったかなあ。

一同　（爆笑）

――　そもそも『逆転裁判』をつくろうと思ったキッカケは何だったんですか？

巧　2年前の話になりますが、当時は『DINO CRISIS』（PS2）というソフトの『1』『2』の制作に参加してたんですけど、僕、恐竜のことはあんまり知らなかったんです。ステゴザウルスくらいしか（笑）。

稲葉　おい、『DINO』ファンに怒られるぞ（笑）。

巧　いや、ホント。映画の「ジュラシックパーク」を観ても、出てくる恐竜がどんなものか全くわからなかったし。でも、いまはかなり恐竜博士です（笑）。

――　『DINO CRISIS』の開発に関わったおかげで（笑）。

巧　ええ。それで、『DINO』のチームに3～4年関わってきたので、三上（真司＝第四開発部部長）から「次は好きなのをつくらせてあげる」と言われまして。ホントにありがたい話で…、そんなことなかなかないんですけどね。

――　へえ～、それはすごい。

稲葉　それは、最初に書いた『探偵ゲーム（仮）』の企画書の存在がやっぱり大きかったと思うよ。

巧　あ、そうなんですか？

稲葉　確か6～7年前の…。

巧　入社2年目の企画書ですね。

稲葉　三上さんが言ってたもん。「あいつ、むかし書いた企画書があんのや。ずーっと机のなかにしまっていて、それが不憫でたまらん」って（笑）。で、「あいつのやりたいことを1回やらせてやらへんか。恐竜嫌いのヤツに『DINO』を2作もつくらせたわけだし」って（笑）。

――　いい話ですね～。第四開発部って、とても愛がありますねえ。

稲葉　そういうのって、ウチくらいじゃないですかね。愛がありますよ。それに、自由奔放というか。

――　普通は「裁判のゲームをつくっても売れへんやろ」って、お蔵入りになるケースが多いんでしょうけど。

巧　だから、三上も腹をくくっていたところがあったようですね。

稲葉　「売上げは別に気にするな」と。「それが面白くて、巧くんが好きなものをつくってくれればいい」というのがスタートなんですね。

――　世知辛い世の中なのに、なんていい話なんだろう（笑）。

巧　僕はディレクターとしてレベルがまだまだだったので、経験のために1本つくらせようとしたところもあったんでしょうね。

――　でも、誰もが好きにゲームをつくれるわけではないですよね。やっぱり巧さんが優秀だと、三上さんが見抜いたから…。

巧　それはどうなんでしょう（笑）。『DINO CRISIS』が転機になったことは確かですけどね。

――　でも、『DINO CRISIS』と『逆転裁判』はタイプがぜんぜん違うゲームですよね。

巧　僕のなかでは完全に1本道でつながってるゲームなんです。『DINO』で、アレがあったから、『逆転』ではこうなった、というのがありましたね。とくに『DINO 2』ではシナリオの仕事をフラグシップの杉村升先生と一緒にする機会があって、シナリオを書くにあたって、「こんなやりかたをすればいいんだ」ってすごく勉強になったんです。



フラグシップの取締役であり、脚本家でもある、杉村升さん。フラグシップはゲームのシナリオ制作などを行うカプコンの子会社なのだ

――　ああ、なるほど～。フラグシップの存在もあって、見事に『逆転裁判』のシナリオに結びついたわけですね。

巧　ええ、あの経験がなかったら、こうはならなかったと思います。だから、ホントに感謝してますね。

――　で、『DINO CRISIS』でいい仕事をしたから、好きなことをやらせてあげると。

巧　いや、『DINO』のときは、とても辛そうな顔をしてたから（笑）。

稲葉　向いていない仕事に、ムリやりディレクターにつけるほど、クリエイターとして苦痛なことはないと思うんですよ。

巧　確かに辛かった（笑）。でも、それは僕のレベルが低かったからで。ディレクターの仕事ははじめてだったし、『1』のときはチームをかなり迷走させてしまって。でも、その反省があったから、続編でしたけど『2』ではうまくまとめることができて、『逆転裁判』へとつながったんです。それで『逆転裁判』をつくるときは、ものすごくプレッシャーがかかったんです。

稲葉　好きなことをやれる代わりに条件は厳しかったからね。「期間的なスケジュールもゆずらへんで。メンバーも増やさへんで」って言われて。

巧　だからと言って、好きなことをやらしてくれるというのに、どうしようもないものをつくったら言い訳できませんからね。

――　好きなことはできるけど、結果も求められたわけですね。巧さんはもともと文章を書くのが好きなんでしょう。

巧　そうですね。実際は面倒なので小説なんて書いたことがないんですけど、やっぱり好きなのかなあ。『逆転裁判』のように長いシナリオを書いたのははじめてなんですが、大学が文学部で、「文芸専修」という、小説を書くのが専門の学科だったんです。



カプコンのホームページでは巧さんのコラムが読める。さすが文学部出身だけあって読ませ上手なのだ（http://www.capcom.co.jp/saiban2/

――　なるほど、そうだったんですね。でも「好きなものをつくっていい」と言われて、それがどうして裁判のゲームになったわけですか？

巧　僕はもともとミステリーが大好きで、かなりマニアの領域に入ってるんです。ところが、調べてみるとミステリーの面白さを表現しているゲームがないと思ったんですね。それで、ミステリーの楽しさを抽出して、それをなるべく多くの人に遊べるようにしたいと。で、「ウソを暴く探偵ゲーム」というコンセプトで企画を出したんですが、そのなかに弁護士が登場していたので、「これ、探偵ゲームじゃねえだろ」って話になりまして。確かに、探偵がウソを暴くようなシステムでゲームを

つくってもあんまりインパクトがないかなとも思ったんですね。それで、登場人物を探偵にこだわることはないだろうと考えるようになったわけです。

『逆転裁判』の4人に1人は女性ユーザー

―― 最初に『逆転裁判』が出たとき、どんな反響が印象に残ってますか？

巧 思ったより好評だったなあって(笑)。ちょっとビックリしましたね。

―― 編集部では、GBアドバンスのソフトのなかではベストゲームという者もいますね。

巧 でも、あのカタチになるまでに紆余曲折があって、面白いと確信がもてるシステムをつくるまでに4～5ヵ月かかったんです。

―― それはどんなところで？

巧 最初の段階で「ウソを見抜く」というコンセプトがありましたから、物語の証言のなかからセリフを選んで相手につきつけるみたいな感じにしてたんです。その結果、とても文章量の多いゲームになってしまって、三上からもダメ出しが出たんです。二転三転したその時期が、いちばん苦しかったですね。そこでセリフでなくアイテムを…、つまり「証拠品をつきつける」ことにして。そのシステムも思いついてしまえばラクなんですけど、最初はそこまでいかなかったんですね。でも、できてみて、遊んでみて、「うん、コレは面白い」と確信が持てるようになったわけです。

―― 物語を自分でわかっていても、面白いと思えたんですね。

巧 うん、そうですね。登場人物が変な顔をしますし(笑)。

稲葉 僕や三上が面白いと評価するようになったのは、「異議あり！」や「待った！」ができるようになってからなんですね。

巧 (しみじみと)そのへんは大変でしたねえ…。僕としては「ミステリーとしての面白さは出せたかな」と思ったんですけど、僕自身がマニアックな人間ですし、それを「どれだけ世間の方々に広げられるだろうか」という不安はあったんです。でも、意外と好評だったんで、ちょっとビックリしましたね。しかも、「ゲームとして面白い」ということをおっしゃっていただいた方が多くて…。制作者としては、あまりゲームのことは…。

稲葉 (大きな声で)オイ！オイ！オイ！アンタはゲームクリエイターとちゃうんかい(笑)。

巧 (冷静な表情で)ホントを言えば、ミステリーが好きなものですから、ミステリーの面白さをインタラクティブに楽しめるということを第一に考えたんです。

―― なるほど。

巧 それが結果的にゲームにも合ってたんだと思いますね。

稲葉 評価でいちばん多かったのが、「私にもできた」「最後まで楽しめた」というものでしたね。「最近はゲームクリアすることがなかったけど、『逆転』はクリアできたよ」という人が多かったです。とくに女性。

―― 確かに女性ファンが多いゲームですよね。

稲葉 4分の1以上が女性ユーザーですから。

―― それはすごいですね。ホームページの巧さんのコラムを読むと、最初は低年齢も意識したとか…。

稲葉 最初はアドバンスだから、低年齢も意識しなきゃアカンみたいな、中途半端にふらついている時期があって。

―― 「なるほどくんの○○」みたいなタイトルを考えたこともあったとか。

巧 ええ。50個くらいタイトル案を出しましたね。最初は登場人物の名前はどうでもよくって、仮で「松竹梅」なんて書くわけですよ。でも、主人公だけは「なるほど」って名前が出てきちゃったです。でもホントは、「なるほど」って、たとえば「高橋なるほど」のようにファーストネームにしたほうが面白いんです。そういうノリでいろいろ考えたんですけど、「それじゃあおかしい」という人がいまして、百歩譲って仕方なく名字にしたんです(笑)。でも調べたら、成歩堂という名前は実際にあって、たとえばメガネ屋さんにも成歩堂があったりしたんです。

―― へえ～。他では『サバイバン』なんて変なタイトル案もあったようですね。

巧 僕は『サバイバン』で行くつもりだったんですけどね。



『逆転裁判』のヒーロー、成歩堂龍一。リゲインなんかのCMに出ても似合いそうな感じ

稲葉 トドメがあったよね。「宇宙刑事みたい」って(笑)。

―― あと「ヤキソバン」みたいな(笑)。最初に聞いたときは「カプコンの第四開発部のソフトだし、これはきっと『biohazard』みたいなサバイバルゲームかなあ」って勝手に思ってましたね。

巧 サイバーな感じもありますしね(笑)。だから、サイバーパンクをもじって、『サイバンパーク』なんていうのも考えたりしましたが、やっぱりダメでしたね(笑)。

―― それにストップをかけるのは？

稲葉 やっぱり僕とか三上(笑)。それで「ちゃんとタイトルを考えろよ」って言ったらロクでもないのを出してきて。「ようするに『サバイバン』にしたいんだろ、お前は！」みたいな(笑)。

巧 ちゃんと考えましたよ。

稲葉 そうか～？(笑)。

巧 何か意味がないタイトルが好きだったんですよ。「モンティパイソン」のように、中味とまったく関係ないタイトルだけど、浸透していくうちにイメージがついて、「モンティパイソンと言えばあの番組のことだ」という感じのものにしたかったんです。でも、『逆転裁判』はわかりやすくてよかったと思いますね。

―― 『逆転裁判』にタイトルが決まることになったのは？

巧 もう、みんなで集まって「今日決めるぞ」って。

稲葉 タイトル会議を開いて。

巧 それで「やっぱりわかりやすいのがいちばん」ということになって。

稲葉 最初は「弁護士」を使って、タイトルを決めようとしたんです。「弁護士○○」とか。でも、結局もうひとつで。

巧 で、キーワードとしては「逆転」というのがありましたから。

稲葉 それに「裁判」をくっつけて『逆転裁判』になったわけです。

巧 最初はありきたりかなあと思ったんですけど、語呂もいいし、結果的によかったですね。

稲葉 社内の評判もいいよね。

シナリオで苦労した話

―― 『1』を開発するときは実際に裁判所にも行ったようですね。

巧 スタッフの雰囲気を裁判に向けさせようと思ったんです。裁判所で見聞きしたことをゲームに反映させる気はまったくなくって、「これから裁判のゲームをつくろう」ってみんなで盛り上がりたかったんですね。

稲葉 みんな楽しんでいたよね。レクリェーションみたいで。

巧 でも、実際に傍聴してみると面白いですよね、裁判は。

―― 巧さんも初めてだったんですか？

巧 そうです。裁判所の話って、「勉強になりました」っていうべきなんでしょうけど、実際はほんとうに面白かったんです。キャラクターが濃くて、いろんな人物を知る上で本当に役にたちましたね。『逆転裁判』に登場させてもおかしくないような人もいましたし。法律の専門家がとくに(笑)。

稲葉 僕が意外だったのは、普通の裁判所ってけっこう空いてるんだなあと思ったんですね。

―― そりゃそうでしょう。

稲葉 でも、世間の裁判のイメージというと、傍聴券を抽選するみたいなことを、一般の人は想像すると思うんです。

―― なるほど～。今日はこの裁判が開かれるから行こうなんてことはあっ

たんですか？

巧　いや、ただ裁判の雰囲気を見に行っただけなんで。ノートに予定が書いてあるんです。それを見て、今日はこれを傍聴しようって決めて。それに、スケッチもしてたんですけど、裁判所が会社に近いから「裁判長のスケッチ忘れたからちょっと行って来いよ」なんて気軽にやってましたね（笑）。

――　そのスケッチがゲームで生かされたようなモノはあるんですか？

巧　裁判長の法衣なんかがそうですね。でも、出てきたらすぐに座っちゃうので、チェックが大変でしたけどね。



シリーズではおなじみの裁判長。実際のスケッチを元に描かれている法衣に注目！

――　シナリオを書いてる期間はニュースをいっさい見なかったそうですね。

巧　気分が暗くなるでしょう。親が子供を殺したりとか、ニュースを見て元気になるようなことはほとんどないですからね。で、年のせいか、「人の生き死にをエンターテインメントにするのはいかがなものか」という気持ちが多少あったりするんです。ですから、なるべくゲームではフィクションのほうにふっていますけど、リアルな世界の影響を受けるとそのエネルギーが下がるところがあるんですよね。

――　開発中はずっとシナリオのことを考えてたんですか？

巧　『1』のときはシナリオを書きながら開発を進めてましたね。

――　それは大変だったでしょう。

巧　全体の構成は2章の「逆転姉妹」を書いてるときにパッと浮かんだんでよかったんですけど…。でも、3話のトノサマンの話を書いてるときが精神的にいちばんつらかったですね。とくに1日目を書いてるときにインフルエンザにかかっちゃいまして…。自信がなくなるとなぜか体調が悪くなるんです（笑）。でも、トノサマンの評判はそこそこよかったんで。

稲葉　イラストを見たとき、「何これ？」って聞いたら、「大江戸戦士トノサマン」「そりゃ最高じゃん」って（笑）。僕はとてもいいと思ったんですけど、そのときの三上の表情は曇ってましたね（笑）。

巧　実はあのキャラクター、デザイナーに2つ頼んでまして、トノサマンの他に「メタルマスク」というのを考えたんです。最初にトノサマンのほうがあがってきたんですけど、「こんなのが流行るわけがない。いくら『逆転裁判』が変な世界であっても、これほどひどくない」と思ったんです。でも、「トノサマンでいきます」と言われて…「はい」って素直に返事しちゃった（笑）。

稲葉　デザイナーのカラーにピッタシ合ってたもんね（笑）。

巧　一発でアレがあがってきましたからね。

稲葉　それに、アクダイカーンもすごい（笑）。

――　しかもヒメサマンもでてくるし（笑）。

稲葉　デザイナーもノリノリでしたね。


トノサマン（中央）、アクダイカーン（左）、ヒメサマン（右）。みなさんのコスチュームがとてもステキです。実写版でも見てみたい人たちです

巧　やっぱり、ゲームをつくるのって、チームが面白がらないとダメですよね。『逆転』ではコメディ色もテーマだったんで、笑いが大きいほうに流れていったんです。なので開発の基本は「ウケれば採用」でしたね。

――　じゃあ、いいシナリオを考えると、みんなに見せたりしたんですか？

巧　それはあんまりなかったですね。僕は秘密主義のところがあるんで（笑）。『1』のときはほとんど自分で書いて、『2』ではちょっとネタに苦しくなったんで、周りの人に意見を聞いたりしてましたけど。

――　みんなと話しながらアイデアが浮かんでくる感じではないんですね。

巧　シナリオに関してはあまりないですね。みんなに読んでもらって、笑わせたり、驚かせたりして、反応をみてましたね。アイデアをしゃべりはじめると、いい気になって大事な部分までしゃべっちゃったりするんですよ。ホントは隠しておきたいのに。

稲葉　ついついしゃべちゃうんだよね。

巧　スタッフしかウケの反応をみることができませんから、1回ネタを教えたらおしまいなんですよ。ホントはゲームをやりながら初めてネタに触れてもらって、その印象を知りたいところなんですけど…。

――　なるほど～。あのようなネタって、最初は面白くても2度目に聞かされたら「何それ？」ってことになりますからね。

巧　だから、僕としてはそこでウケてもらって安心したいんです。「つまらない」とか言ったらもう往復ビンタ。

――　あははは（笑）。

稲葉　そんな度胸ないやろ。ホントは凹むやろ？（笑）。

巧　カゼをひいて休んじゃうかな（笑）。

稲葉　でも、幸いにして「つまらん」と言われたことはないからいいけど。

巧　そうだねえ。

稲葉　つまらんと言われたらショックやと思うで～（笑）。

『逆転裁判』にある永遠のジレンマ

――　プロデューサー的にも『逆転裁判』は大変な仕事だったんでしょう？

稲葉　『1』に関しては、後半はほったらかしでしたね。あんまり口を出さなかったし。立ち上げのときにゲームの方向が固まるまでは関わってましたけど、あとは「最初に遊べる『逆転』ユーザー」になってましたから。だから、楽しかったですよ。

――　でも、新規タイトルだったし、最初は注目されにくかったんじゃないですか？

稲葉　確かに『1』のときはドキドキしましたね。雑誌社の人にプレイしてもらっても、新ジャンルだから最初はすごく弱気で…、（へこへこ頭を下げながら）「あのう～、こんなんつくったんですけど、どうスか？　おもしろいですかね～？」って（笑）。でも、当たり前の話なんですけど、黙ってプレイするじゃないですか。それで不安になって、（顔をのぞき込むようにして）「どうスか？　どうスか？」ってずっと言ってましたね（笑）。

――　あははは（笑）。

稲葉　それに、GBアドバンスソフトだから、あまり派手なプロモーションもできないし、ゲリラ的にどう流行らせるのか、その意味で工夫が大変でしたね。でも、雑誌社さんらの評価が高かったおかげで、流通さんも好意的に見てくれるようになって。

――　でも、雑誌的にもツライゲームなんですよ。「こんなに面白いゲームだから、すべてをご紹介！」なんてやったらつまらないじゃないですか。

巧　そうですよね。そこはホントに。

――　どうしたらいいんですか？（笑）。

巧　ぜんぶパラパラマンガに（笑）。

稲葉　「逆転裁判ギャルズ」というのを結成して毎号出すとか（笑）。

――　それはいいかも（笑）。でも、このインタビューでも歯がゆいのは、『2』の中味の話もしたいけど、やっぱりネタバレになっちゃうんですよね。記事でも攻略はしたくないですし。

巧　それはありがたいですね。

――　だから、ゲーム中のことも聞きたいけど、やっぱり聞けない（笑）。

稲葉　このゲームならではの悩みですよね。売るためには出したいし、認知度を

高めるためには出したいけど出せない。

巧　どうしたらいいんでしょうね。

稲葉　永遠のテーマだよ、『逆転』の。だから、今回はかなり諦めてんじゃん。「出したくない」というディレクターの主張に対してはかなり譲歩してますよ。発売前にあまり露出しなかったですから、三上にはボロクソに言われましたけどね。「何で出さへんのや！」って。だから、間にはさまれてるプロデューサーのつらさを誰かにわかってほしい（笑）。

巧　やっぱり、ユーザーさんには新鮮な気持ちで遊んでほしいですからねえ。

――　サイドストーリーなんかを紹介できるといいかも。

巧　時間があれば書くんですけどね。

稲葉　（キッパリ）書いてよ。

巧　いや、時間が…。

稲葉　サイドストーリーを書くか、情報を出すか、どっちかにしてよ。

巧　じゃあ情報を出す方向で。

稲葉　キミの信念はその程度かよ～!?（笑）。

巧　でも、サイドストーリーってあんまり好きじゃないんです。作品内ですべてを完結させるのがいいと思ってるので。

稲葉　確かに。キャラを出すにしても限界があるじゃないですか。たとえば、『1』だったら豹変した松竹梅世とか、あのような怒った顔を出した時点で楽しみがそがれちゃうというのがありますし。やっぱり限界がありますよね。



『1』の「逆転姉妹」に登場した松竹梅世。一見ぶりっ子だけど、マジ切れしたときの表情がヒドイ。こんな女の子とは関わりたくないと思う

――　『2』に登場する証人たちも表情がスゴイですよね。

稲葉　テストプレイしてるときに、最終話のあるキャラが豹変するシーンがあって、たまたま三上が後ろで見てたんですよ。そしたらすごく凹んでましたからね（笑）。

――　あははは（笑）。楽しみが半減しちゃったと。でも、ホームページの体験版をやるのはいいですよね。あれは稲葉さんのアイデアなんですか？

稲葉　はい。やっぱり『1』のときはプロモーション費が少ないのでできることが限られてるし、新しいジャンルだから口で説明できない。「裁判所で闘うゲームなんだよ」って言ったところでサッパリわかってもらえないでしょう（笑）。それで苦肉の策で体験版をホームページでやったんですが、それがまた予想外に評判がよくって。それに巧がつくってくれた体験版の終わり方が小憎らしいほどによくって（笑）。

――　確かに（笑）。

稲葉　やって本当によかったですね。

――　『2』の体験版の終わり方も絶妙で、「早く製品版をやりて～」って思わせられちゃうんですよね（笑）。

稲葉　よけいのどが渇くみたいな。しめしめ思うツボ（笑）。



カプコンのホームページでは『1』と『2』の体験版をプレイすることができるのだ。未プレイの人はぜひお試しを

早くも『逆転裁判3』の制作がスタート！

――　そもそも『2』をつくることになったキッカケは何なんですか？

巧　その話はプロデューサーから（笑）。

稲葉　『1』は販売本数から言うと、大ヒットとは言えなかったわけですよ。でも、先ほどの話にもありましたように、『1』を買った人は『2』を買ってくれるだろうと。もともと『1』が100万本売れていたら『2』をつくる話になりますけど、商売的にはツライ本数しか出てないんです。でも、実際にプレイした方の反響はものすごくて、ほとんどの人が「続編を遊びたい」とおっしゃってくれたわけです。じゃあ、一か八かじゃないけど、商業的に成り立たなくても『2』をつくっちゃえと。巧くんもこの作品を愛してるみたいだし。

――　いい会社ですね～。

稲葉　いい会社ですよね～。

――　巧さん的には『1』のときにネタを出し切ったようなところはなかったんですか？

巧　そうですね。でも、この作品にものすごい愛着がありましたから、「続けられる」と聞いたときはものすごくうれしかったですね。ネタがない自分と、続編をつくれる自分が、揺れ動く男心みたいな感じで（笑）。

――　あははは（笑）。

稲葉　もちろん、どんなタイトルをつくるのかということを、上の人にプレゼンしなきゃいけないんです。続編というのはだいたいイメージがわきやすくて、とくに『逆転』の場合はそうですよね。それで『逆転裁判2』は『逆転裁判』の続編で、同じようなシステムになっています」というようなことを書いて、紙ぺら1枚だけ出したら、会社のエライ人たちにえらく怒られて（笑）。「ちゃんと書け！」って。それで「巧くん、ごめん、急いで資料をつくって」って（笑）。

巧　でも、『1』の資料をもとにちょっと書きかえただけだよ。

稲葉　そう。でもあれでいいの（笑）。そんなもん、字がたくさん書いてあればいいんだよ（笑）。企画の本質をついてるのは、最初の1枚目だけ。

――　確かに（笑）。

巧　「新システム、サイコ・ロック追加！」。

稲葉　そうそう、それがわかればいいの（笑）。

――　それで、『2』ではどんなところで苦労しましたか？

巧　『2』の制作方法は『1』とは違ってたんですよ。まず、『2』を制作するにあたって、最初にシナリオを全部書かなきゃいけないという都合があったんです。それに、3ヵ月半という期間も決められてまして。前作のように段階的にネタだしをするのではなくって、『2』ではネタ切れ状態のなかから「フルスロットルで全部書くぞ」みたいなところから入ったので、最初の3ヵ月半は修羅場でしたね。実は5話分のシナリオを書いたんです。

――　え？　ということはもう1話があって…？

巧　幻の1話があったんですが、どうしてもカートリッジの容量的に入らなかったんです。でも、削ってよかったと思いますね。もう1話あったりすると、長すぎる印象になったでしょうね。

――　それだけの話を書くのに、小説を読んだり映画を観たりするんですか？

巧　そんな時間はなかったので、もうひたすら考えてました。それでネタ出しに没頭しているうちに、頭の切り替えがあるみたいで…。やっぱり、蓄積はけっこう長いので。

――　それまでミステリーもいっぱい読んだ蓄積がそこで生きてくるわけですね。

稲葉　最初はマジ切れしてましたからね。「書けるわけないじゃん！」って（笑）。

――　それ、いつ頃のことだったんですか？

稲葉　巧が『1』を終わって、アップ休暇が明けて、ちょっとたってからですね。

――　開発が終わってからの長い休みのことをアップ休暇というわけですね。休みはどれくらいあったんですか？

巧　2週間でしたね。

――　思ったほど長くないですね。

巧　でも、『DINO CRISIS』のときは、2作を連続でつくったので1ヶ月くらい休ませてもらったんです。で、そんなに休みをもらってもやることがないので、『逆転』の企画書をその休み中に書いたんです。

――　で、今回の休みの2週間でも？

巧　やっぱり「次もあるかな？」と思ったのでネタ集めをしていましたね。

――　エライ！（笑）。

稲葉　そしたら案の定、出社してから続編をやるからという話になって。

巧　でも、「あるかな？」って程度で気合いが入っていなかったので、その休暇で拾えたネタは「サーカスっていいかも」のひとつだけだったですね（笑）。

稲葉　そういう意味では、『2』が終わった今回はよかったかも。巧が休みに入る前に「『3』をつくるから」って、ちゃんと言ってあげてたから（笑）。

――　えーっ！　『逆転裁判3』をつくるというウワサは聞いてましたけど…。もう動いているんですか？

巧　動いてますよ。



早くも『逆転裁判』シリーズの第3弾の発表が！巧さんのアイデアが枯れない限り、シリーズは続く？

―― 『2』が発売されたばかりだというのに、早くも！

巧　とは言っても、僕1人がグルグル動いてるだけなんですけどね（笑）。

―― 『2』のときのようにシナリオの締め切りは…？

巧　もう締め切りも決まっていて、イヤな感じですよ～。

稲葉　でも、先がハッキリ見えてるのでやりやすいよね（笑）。まあ、こういうことを言うからプロデューサーは嫌われるんだよな（笑）。

―― それに『2』で削った1話分がすでにできてるし（笑）。どのくらいのタイミングで発売する予定なんですか？

稲葉　どうなんでしょうね。あまり長い期間を開発にかけたくありませんし、同じくらいに出せたらいいなあとは思いますけどね。

―― というと、来年の同じ時期に？

稲葉　そうですね。

―― 『2』のアップ休暇はとったんですか？

巧　はい、とりました。

稲葉　短くなっていってるよね（笑）。だんだん追いつめられてるというか、『3』があるから休んでられないって（笑）。

巧　そうですね…。『3』の話題になると、僕の笑顔もだんだん曇りがちになるんです（笑）。

稲葉　だから、なるべく『2』の話をしていただいて。『2』は自信作だからニコニコしてくれるんですよ（笑）。

―― でも、『3』が出たときは、3本連続で楽しめると…。あ、『3』の話はもういけないんでしたね（笑）。

稲葉　いや、3本パックで出すといいかも。『バックトゥザフューチャー』パックみたいに（笑）。いいな、それ～。

巧　でも、『2』をやれば、しばらく休みたくなるくらいのボリュームはありますからね。

―― 確かに『1』の数段上のボリュームがありますよね。それに、逆転、逆転の要素もスゴく濃くて。

巧　だから『3』を作りはじめる段になって、すごいプレッシャーがありますよね。もちろんユーザーさんの期待を裏切るわけにはいきませんし、「続編になって面白くなくなった」と言われるのもツライですからねぇ。

稲葉　『2』をやってるときも、すごくプレッシャーを感じてたもんね。『1』の評判がよかっただけに。

巧　『1』のときは出し逃げというか…。

稲葉　なにぃ？　出し逃げだぁ～！（笑）。

巧　いや、誰も注目してなかったので、気が楽だったと（笑）。

―― それが『2』になると、テレビCMもやって、プロモーションにもお金がかけられて、ずいぶん状況が変わりましたよね。

巧　そうですよね。

―― 『逆転裁判』をカプコンの看板タイトルに育てていこうみたいな考えはあるんですか？

稲葉　普通、ゲームの看板タイトルというと、ミリオンなんてバカ売れするものじゃないですか。『逆転裁判』はそういうものとはちょっと違うかなと思うんです。スマッシュヒットを狙うような、小気味のいい看板みたいな感じで。（巧さんのほうを向いて）ねえ！

巧　スマッシュヒットなんて、そんなありがたい言葉をいただきまして。

稲葉　「なればいいなあ」と言ってるんです（笑）。

諸平野の名前の由来は？

―― それにしてもこのゲームは変なキャラクターが多いですよね。凡人が1人もいない（笑）。

稲葉　被害者役はけっこう凡人だったりして、愛情がねえなあって思うんですよ（笑）。

巧　それは仕方ないでしょう。でも、霧崎哲郎はスゴイでしょ？

稲葉　あれはスゴイけど、1話のマコの恋人役の警官はどうなの!?

巧　それは…（笑）。でも名前は町尾守で、警官らしくていい感じでしょ？

―― 名前は面白いけど、見た目はまったく目立たないですよね（笑）。

巧　全般にキャラが濃くなったのは、『1』のとき、キャラクターにこだわりを持ってる末包という女性デザイナーがいまして、彼女のおかげなんです。それを、ユーザーのみなさんも支持してくれて、もう『逆転』からははずせない要素になってしまったんですね。だから『2』をつくるときも、キャラデザインにはかなりウェイトを置きました。このタイプはすでに登場したし、どうしようとか…。やっぱり、キャラクターのカラーって、みんなで雑談してるときの勢いで決まることが多いんですよ。



末包さんと同じデザイナーである岩元辰郎さんから、直筆の色紙をちょうだいしました！　欲しいって人はプレゼントページへGO!

―― もともとは、探偵モノの企画ということで、シリアスなものをつくろうとしたわけじゃないんですか？

巧　いや、僕の場合、好きにつくらせると、こういうふうになりますね。こういうカラーがもともと好きというのがありますし、不安症のところもありまして、ゼッタイに人を退屈させたくないという気持ちが強いんです。僕自身、読んで、読み飛ばせる文章がいちばんキライで。それで、何でつなぐかとなったときに、僕にできるのは笑いなんです（笑）。ま、笑えないという人もいるかもしれませんが、僕としては精一杯。僕なりの笑いへのこだわりから、あのようなキャラクターになったわけですね。笑いましたか？

―― ええ、笑いました（笑）。

稲葉　どっちかと言うと、おじさん系の笑いですね（笑）。

―― 確かに（笑）。キャラクターのネーミングもいいですけど、どうやって決めたんですか？

巧　ネーミングはあんまりこだわりはなかったんですよ。仮でつくってるときに、テストシナリオを書いてみんなに「異議あり！」ってやってもらったんですけど、名前がないとシナリオが書けませんから、「松竹梅世」とかいきなりつけて。そんな程度なんです。でも、「イトノコギリ刑事」なんかはいちおう人名辞典を調べたんです。特徴があるネーミングがいちばん覚えてもらえやすいですから。それで「何とか鋸」という名前があったんで、「イトノコギリ」でいいかと（笑）。

稲葉　だから、名前の由来を聞いてもたぶん何もでてこない（笑）。

巧　でも、けっこうロジカルなのもあるんですよ。「諸平野」っていますよね。アレ、僕が野菜ジュースを飲んでるときに思いついたんです（笑）。

一同　（爆笑）

巧　モロヘイヤって野菜の王様なわけですよ。だからプライドの塊ということで。

―― なるほど～。



これが野菜の王様…じゃない、プライドの塊、諸平野貴雅。一流大学をめざす浪人生ということだが、なんかインチキ臭いなあ

巧　たとえばニボシっていうと小さな魚のことですけど、「荷星」にすると、ちゃんと星という字が入るし。

―― なるほど～。荷星はスターだから（笑）。

巧　そのように、キャラクターそれぞれに、深い愛情がこもってるわけですよ。

稲葉　僕は「小中大」というのがいちばん好きだな。

巧　あれはテキトー（笑）。
――　でも小中大って、ありそうでなかった名前ですよね（笑）。
稲葉　小中家で、あの名前をつけられた子どもは間違いなくグレると思う。
一同　（爆笑）



この人が小中大。『逆転裁判』って、友だちになりたくないような奴らばっかし登場するんだよね

稲葉　小中大って、シンプルだけどインパクトはありますよね。
――　ホントに（笑）。ところで『逆転裁判』って、ヘッドホンをしてプレイするのがいいですよね。サウンド面で工夫したところはありますか？
巧　『1』をつくってるときは、正直言って、サウンドを聴く人はあまりいないだろうという想定でつくってはいたんですよ。ただ、法廷ではあまり絵が変わらないというのがありますよね。その分、演出面をサウンドで強化しようということになったんです。その結果、「異議あり！」といった「声」で、いい評価をいただくことができたんです。それで『2』では最初から、サウンド面を生かして面白いものをつくりたいと思いまして、着メロをからめたりしたんです。
――　成歩堂の声は実は巧さんだとか。
巧　わからないでしょ？（笑）。
――　実際、こうして声を聞いていてもわかんないですね（笑）。
巧　大声を出すとすごいですよ（笑）。
稲葉　『2』は録りなおしたんだっけ？
巧　録りなおしてないですね。チーム全員の声を録ったんですけど、おだてるとみんな、けっこういい声を出すんです。でも成歩堂だけは別枠で僕が（笑）。
――　もう、誰にも渡さないと（笑）。
巧　「オレの声は主人公声だろ？」って（笑）。
一同　（爆笑）
巧　まあ、お聞きの通りなんですけどね（笑）。

第四開発部の新作タイトルは？

――　これから『2』をプレイしようという人にメッセージはありますか？
巧　先ほども言いましたけど、『2』は自信作なんで、アドベンチャーゲームのなかでも最強だと思います。それにボリューム的にも満足していただけると思いますよ。
稲葉　もうちょっとつっこんだこと言ったほうがいいんじゃない？　巧だからこそしゃべれることとかないの？
巧　う～ん、どうだろうなあ。たとえば○○の使い方とか。
稲葉　よりによって書けないことを（笑）。
巧　やっぱり、がんばって考え抜いて一生懸命つくりましたとしか言えないですね（笑）。あの、ファンの声ってけっこう聞くんです。で、最初に『2』の原作を書いたとき、御剣の存在が、僕のなかではさほど大きくなかったんですね。でも、『1』をプレイした人のなかでは、御剣の人気があまりにも高いので、彼をもっとかっこよくしようと思ったんです。それで、エンディングから何までシナリオを全部、彼のために書き直したんです。そのときに、「狩魔検事の娘」というのが浮かんだんですけど、スケジュール的にかなり切迫している状態のなかで、なんとか押し込んで。なので、彼女は僕のなかでもお気に入りナンバーワンですし、冥ちゃんはご期待です（笑）。それが『2』のターニングポイントでしたし、いろんな話に生きてくるんですよね。


『逆転1』のイメージイラスト。後方の色っぽいお姉さん、綾里千尋は成歩堂のパートナーとして、大きな役割を果たしていくと思っていたのに…

稲葉　最初は自信なさげだったもんね。それが、できあがったら「最高傑作だ！」って言ってたし（笑）。
――　最後に、第四開発部の今後についても話を聞きたいんですが…。



成歩堂のライバル、御剣検事（下）と狩魔冥。巧さんが彼女をお気に入りと言うのもわかる気が…

稲葉　やっぱり『逆転裁判 3』でしょう（笑）。
巧　もう笑っとくだけ（笑）。
――　キューブで『逆転裁判』をつくろうなんて話はないんですか？
稲葉　ハードルが高いですよね。GBアドバンスだからできてる部分もあるし。もし『逆転裁判 4』というのがあって、それをキューブでつくったとして、ゲームキューブ向けにイチから全部考え直さないといけないことがいっぱいありますから、大変でしょうね。
――　巧さんがやってみたいと考えたことはないんですか？
巧　いまのところはないですね。『3』のことでアタマがいっぱいですから（笑）。

稲葉さん&巧さん 一問一答



小さい頃はどんな子ども？

稲葉　生意気な子どもでしたね。自分が親だとして、あんな子どもがいたらひっぱたいていますね。悪い言い方をするとズル賢い子どもだったんでしょうね。アタマの回転は他の子どもより速くて、知識欲も旺盛でいろんなことを知って、その知識を悪用するタイプだったんです。この歳になって反省してます（笑）。
巧　あんまりおもしろくないな、僕の子ども時代は。けっこうノセられやすいタイプだったんで、勉強はしっかりやってましたし、僕は逆にいい子でしたね（笑）。それに推理が好きだったのでミステリーをいっぱい読んでましたね。
稲葉　『逆転』の原点を見るような感じだね。
巧　子どもの頃から凝り性なんですよ。本を読むといったら推理しか読まないし、けっこう深く狭くみたいなところがあって、世間知らずなんですね。

得意だった科目

稲葉　僕は理数系をずっと進んできたんですけど、あえて言うなら哲学ですね（笑）。高専時代に学んだ哲学がいちばん成績がよかったですね。でも、実社会では何の役にもたってないんですけど（笑）。
巧　やっぱり国語ですね。数学なんか（力をこめて）だいっきらい！　なので、トリックを考えるときは理詰めで考えなきゃいけないので、ちょっとイヤなんですね。

カプコンに入社した理由

稲葉　僕は転職組なんですが、純粋に面白いゲームをつくれる可能性があるだろうと思ったんです。何のコネもなかったですけど、当時は『biohazard』ファンだったので、その開発チームに「入りてぇ！」と思ったんですね。で、第四開発部に入ることができましたけど、『biohazard』の開発には1回もタッチしてないですからね。

巧　外から見てて「楽しそうだなあ」と思っただけで(笑)。もともと文章が好きだったし、絵も好きで、この会社だと自分の長所が生かせそうに思ったんです。それに仕事が楽しそうだったし。実は入社する前はゲームはあんまりやってなくって、楽しそうだから面接を受けて、「御社の『ストリートファイターII』が…」みたいなことを答えて(笑)。本当に、「ゲームをつくるのが楽しそうだな」って、そんな軽い気持ちで受けたら受かったんですね。

稲葉　まあ、そんなもんだよね。最初にゲーム業界に入るなんて。

巧　でも、我々の代を面接した人たちは、その前の年までコアなゲーム好きばっかり採ってきたんで、「たまにはバラエティに富んだヤツでも採ってみようか」という話になったらしいんですけど、結果は芳しくなかったようで(笑)。だから僕はライトな感覚でしたね。

稲葉　僕は小学生の頃からプログラマー志望でしたね。当時はパソコンが世に出始めていて、ベーシックでプログラムを組んだりして遊んでたんです。

最近食べたものでおいしかったもの

巧　何ですか、それ？(笑)。最近おいしかったもの…。『逆転』のディレクターらしい答えをしないとな(笑)。

稲葉　僕は酒かなあ。

巧　最近はおいしい酒をのんでないしなあ。業務用では呑んでるけど。シナリオを書く前にガーッと呑んだりするんですよ。それは業務用で秘密の酒なんですけど(笑)。

――　作家の開高健さんが、小説を書くときは脳味噌に蹴りを入れるためにワインを飲んでたという話がありましたね。

巧　そうですね。僕の場合は、良いアイデアを出すためにウィスキーをストレートでガーッといくんです。分量を間違えると変な方向にいっちゃいますけど(笑)、仕事をするときは格段に気合いの入り方が違いますね。というか、最近は儀式みたいになっていて。

――　社内でやってるんですか？(笑)

稲葉　まあ、そんなウワサもあるようですけどね(笑)。

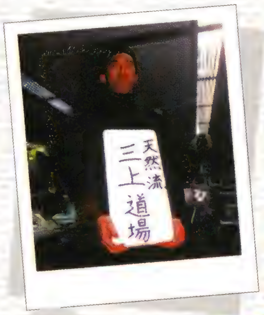
――　で、おいしかったものは？

稲葉　う～ん、何だろう？　うん、あった！　北京ダック!!　北京ダックって、みんながおいしいって言うし、僕もいろんなところで食べてたんですよ。でも、おいしいと思ったことがなくって。で、本当は北京ダックっておいしくないものなのに、イメージに踊らされてただけなんだと意気消沈してたところに、とあるお店で北京ダックを食べたら、それまでに食べたのは茶色いゴムのように思えるくらい、次元の違うおいしさに出会いまして、自分を信じることは大切だなあと(笑)。やっと本物に出会いましたね。

三上真司さんとは？

稲葉　巧のようにつきあいの長い人間のイメージとは違うと思うんですけど、尊敬できるクリエイターであり、上司でもありますね。E3にいったとき、アンケートで「尊敬する人は？」という項目があって、「Shinji Mikami」と書いたら、まわりの人から「何をゴマすってんだ!?」と言われたんですけど、そうじゃないんです。他にもクリエイターで面白いゲームをつくる人はいっぱいいますけど、その人となりや考え方を知るチャンスは少ないんです。でも、三上真司の場合は、深く接することができて、彼がつくってきたモノも見て、この人は本当に尊敬できるなと。クリエイターとして尊敬できる人なんです。でも、多分にとんがったところもあるので、社会不適合なところも多少もってますよね(笑)。けれど、他のクリエイターよりも高いところで、開発者でもあり、部長でもあり、それでバランスをとることのできる珍しい人なんですね。

巧　僕は三上の下でゲームをつくりはじめたところがあるんで、『逆転』にしても、彼の言うことをなぞってるようなところがあるんです。その意味で、僕にとっては先生。三上が『biohazard』を構築したときの話をもとに、僕らもゲームをつくっているわけです。だから、要素的に、僕のなかでは『逆転裁判』を『biohazard』に置き換えることができるんですよ。で、僕は三上より6歳年下なんですが、「6年前の三上はこういうことをやっていた」ということを意識しながら仕事をするようなこともあって、僕にとっては大きな目標でもあるんですね。



三上道場で鍛えられたクリエイターたちが、いままさにゲームキューブやGBアドバンスで優れたゲームを生み出そうとしているのだ

カプコンとは？

稲葉　僕にとっては、広めの牧場のような会社ですね。いい感じで自由に放牧されてますけど、やっぱり行きすぎると壁にぶちあたってしまうと。でも、自分で何回も柵を飛び越えて遊びに行って、そのたびにこっぴどくしかられると(笑)。でも、いい会社だなあと思いますね。

巧　最近とくに思うんですけど、チャンスを与えてくれる会社だなあと。そのような懐の深さにはついていきたいなと思っています。

任天堂とは？

稲葉　愛すべきゲームメーカーじゃないでしょうか。すごいですよね、ほとんどゲームビジネス1本にしぼって、マジメにゲームのことを考えてる会社ですよね。「生涯一ゲーム会社」という言葉がピッタリで、あれだけしっかりした基盤をつくられてるのは、しっかりした人たちが支えているからなんだろうなと思いますね。会社としてすごく尊敬しています。

巧　僕もマジメな会社だなあと思いますね。それにキャラを自分たちでつくって、それをしっかり育ててるし、妥協を許さないところなんかはすごく尊敬しています。

クリエイターになりたい人へ

稲葉　ゲームが好きなら、この業界に入ってくるのはまったくオススメしないですね。自分の大好きなものを仕事にするというのは、楽しみを奪われることなんで、やめたほうがいいんじゃないでしょうか。あと、大人の心を持ちつつ、子どもの心を持ってるようなちょっと変な人しか(笑)、クリエイターになれないんで、どんなにがんばってクリエイターを目指しても、なれないものはなれないと思うんですよ。他にいい仕事はいっぱいありますよ(笑)。遊びをつくるということは、その遊びを捨てるということなんですから。

巧　なんか厳しすぎません？(笑)。僕は強い欲求をどれだけ持てるかが大事だと思いますね。僕みたいに、なんとなく楽しそうだなと考えてこの業界にくる人は、基本的には挫折する可能性は高いと思います。何かひとつ、誰にも負けないモノをもっている人はやっぱり強いですよね。でも、この業界に入ると、そのようなプライドは1回必ずうち砕かれるんですよ。ただ、そこで辞めてしまうのではなくて、自分の弱い部分は認めて、古いプライドを新しいプライドにつなげられるようにがんばってもらうしかないでしょうね。それにクリエイターであるわけですから、しっかり自己主張できない人はダメでしょうね。



「2」の第1話の被告人・須々木マコちゃん

逆転裁判2

このページはゲームに詰まった人専用ページです!!

GBアドバンス	
タイトル	逆転裁判2
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	法廷バトル
プレイ人数	1人用

逆転のヒント教えます。ネタバレ注意!!

法廷は言葉の格闘スタジアム。被告人を有罪にしようとする検察側と、無罪を勝ち取ろうとする弁護側が言論で対決する場所である。本格的なサスペンスストーリーと小気味よいギャグのテンポ、選択を迫られたときの緊張感。それらが一体になったアドベンチャーゲームが本作だ。今回は、第1話「失われた逆転」と第2話「再会、そして逆転」（前半）のヒント攻略を行っていく。ゲームの面白さを損なわないためにも、直接的な表現は極力避け、ヒント程度で解説していくが、どうしてもストーリーに触れてしまう部分もある。ゲーム内容を知りたくない人は、読み飛ばすことをオススメします!



⬆第1話のプロローグシーン。消火器を持ったアヤシイ男が成歩堂に迫る。そして…



⬆第1話の依頼人は婦人警官の須々木マコ。どうやらイトノコ刑事のかつての部下らしい

第1話『失われた逆転』／法廷パート前編



記憶ソーシツしちゃったかよ!?

被告人 須々木マコ

⬅恋人を殺害した罪に問われている。いろんなことに首を突っ込んでは全てをぶちこわす

とあることで記憶を無くしてしまった成歩堂。そんな状態で勝てるのか?



⬆依頼人の名前すら思い出せない成歩堂。いきなり記憶ソーシツの状態で法廷に挑むのだ

証人はイトノコ刑事。とにかくツッコめ!

初めの証人は事件を担当しているイトノコ刑事による事件の詳細証言。尋問が始まったら、ゆさぶるコマンドでツッコミまくり、情報を引き出そう。



⬆事件の現場写真。被害者の側に、時計台と電話ボックスが見える。よーく観察しておこう



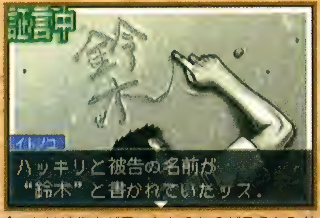
⬆被害者の下から発見されたメガネ。確実に彼女の物であると証明はされていないハズ…

被害者が書き残した文字

被害者はダイイングメッセージを残しているという。しかし、これは本当に被害者が書いた物なのだろうか。彼女の名前をよ～く見ると…。



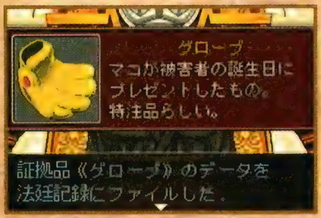
⬆ちょっとでもおかしいと感じたら、法廷記録や人物記録を調べるようにするといいだろう



⬆これは被告人が書いたものなのだろうか? 彼女の名前をよ～く見ればムジュン点に気づくはず

新たな証拠品から見える真実

証言が進むにつれて、新たな証拠品が提出された。真っ黄色で特注品のグローブ。写真をよく見ると、黄色以外にもうひとつの特徴が…。



⬆真っ黄色なグローブ。グローブの写真をよく見て、何か特徴がないかどうか考えてみよう



⬆右手で文字を書いたことが断定されているようだ。だとしたらあるムジュンが生じるのだが

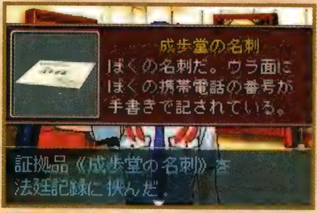
アヤシすぎる証人登場 コイツのウソを暴け！



証人 諸平野貴雅

←自称一流の浪人生。当日は公園を散策していて事件を目撃。被告人の犯行現場も見たという

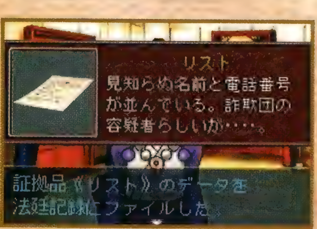
イトノコ刑事の次に登場する証人は、事件当日、現場と犯人を目撃したというモロヘイヤ。依頼人である須々木マコが犯人でないことを信じるなら、この証人はウソをついていることになる。そのウソをここで暴くのだ。



↑開廷前に新しい証拠品が3つ手に入る。成歩堂の携帯番号が書かれた名刺もそのひとつ



↑事件当日にマコが公園で拾ったという携帯電話。これがこの法廷での大きな証拠品となる



↑マコが拾った携帯電話に登録されていた番号と名前のリスト。真宵ちゃんが調べてくれた

事件当日、目撃したこと

事件当日、被害者が崖から落ちる瞬間と、逃げていった被告人を見たと証言するモロヘイヤ。しかし、彼は本当にそれを見たのだろうか。その現場にいたことが確かだとしても、そこで本当に被告人の顔を確認できたのだろうか。証言の中にある不自然なところで証拠品を突きつけよう。





↑事件当日に目撃したことを証言する証人、モロヘイヤ。しかしそれが真実だとは限らない



↑事件現場で目撃したのは、確かに被告人であると証言している。本当にハッキリみたのか？



↑バナナ？ 事件現場にそんなものがあったという報告はないが…。もしかして似たものなら…



↑視力が悪いということが判明。しかも最近メガネを無くしてしまったということもわかった

事件当日、目撃してからのこと



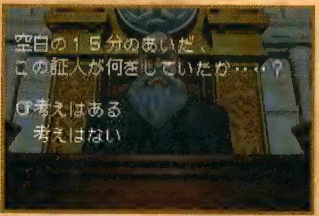
モロヘイヤは、事件を目撃してすぐに警察に連絡したと証言している。だが、とある証拠品と見比べるとその証言にムジュンがあることがわかるだろう。実は目撃したという時間から、警察に連絡するまでに15分の空白の時間があるのだ。被告人はその間に何をしていたのか？ ここで一気に追い込め！



↑これは明らかにムジュンしている。すぐに連絡していないことを証明する証拠品は…



↑公衆電話を探していたという証人。だが、これもある証拠品を見ればウソであることは明白



↑目撃してから警察に電話するまでの間に証人は何をしていたのか？ 証拠品の中に答えが…

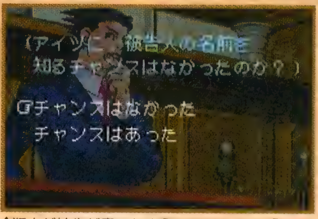


↑ついにモロヘイヤを追い込んだ成歩堂。こんどは彼が犯人であることを証明するのだ

甦る、ナルホド君の記憶

モロヘイヤを追い込んだ成歩堂は、彼こそが真犯人であると告発する。しかし、彼が被害者を殺害したとしてもその犯行動機がわからない…。いったい彼は何のために殺人を犯したのか。法廷の休憩時間に手に入れた3つの証拠品を使って彼の犯行を証明せよ。無罪を勝ち取るために、最後の逆転だ!!





↑犯人が被告が書いたように見せかけた「鈴木」の文字。証人はどうやって名前を知ったのか？



↑現場でみたマズイもの。それは、証人にとって非常に都合の悪い物であることは間違いない



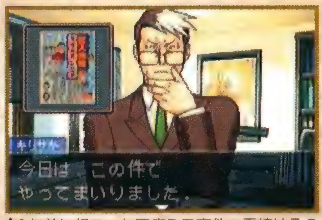
↑逆に言えば、モロヘイヤが今持っているのが、彼の携帯電話ではないと証明できれば…



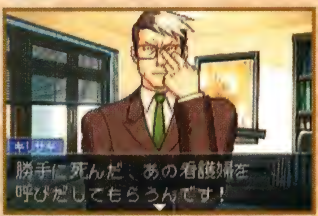
↑記憶がよみがえってきた成歩堂。そういえば、この法廷が開廷する前にある事件が…

第2話『再会、そして逆転』

成歩堂の事務所に訪ねてきたのは、1年前の医療ミス事件で世間を騒がせた病院の院長、霧崎哲郎。医療ミスを起こしたすぐ後に、交通事故で死んでしまったという看護婦の霊に、霊媒で会いに行くという。霊媒をしてくれるのは、前作でもおなじみの綾里真宵ちゃん。彼女が霊媒の立会人として成歩堂を指定したのだ。さっそく彼女の住む倉院の里へ向かう。



↑1年前に起こった医療ミス事件。霧崎はその新聞の切り抜きを持ってきた。看護婦に罪を着せて殺害したのでは…というウワサもある



↑霊媒の目的は、医療ミスを起こした直後に、事故死してしまった看護婦を呼びだして、医療ミスの原因は彼女だという念書を書かせること

探偵パート 事件発生。犯人は…真宵ちゃん!?

倉院の里についたら、いろんな人に話を聞こう。すると、対面の間と呼ばれる部屋に、霧崎院長と真宵ちゃんの2人だけが入って霊媒を始めるのだ。しかし、霊媒中に2発の銃声が響き渡る。カギのかかった部屋の中に飛び込んでみると、息絶えた霧崎院長と、返り血を浴び、片手にピストルを持った女性が…。そして真宵ちゃんが容疑者として逮捕されてしまう。



↑銃声の聞こえた対面の間に飛び込んでみると、血だらけになって息絶えている霧崎院長。こんなところで殺人事件が発生するとは…



↑ピストルを持ち返り血を浴びた女性。霊媒によって姿が変わってしまった真宵ちゃんなのだろうか…。いったい何が起こったのか!?

探偵パート 聞き込み捜査で情報を！

事件当日は、警察が倉院の里から外には出してくれず、しかも事件現場は警察が封鎖してしまっている。できることと言えば、聞き込み捜査だけだ。現場付近にいる全ての人たちに話しかけ、できる限りの情報を集めよう。全ての人たちから情報を集め終わると、物語は翌日へと進む。留置場にいる真宵ちゃんに会いに行こう。



↑事件の間、控えの間で寝ていたという、葉中のどか。何かを隠しているようだが、この時点ではそこまで引き出すことはできない



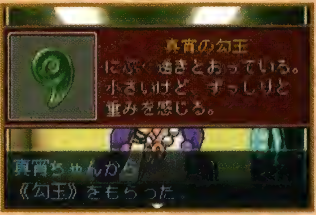
↑事件の詳細を教えてくれるイトノコ刑事。どうやら被害者は、ナイフで刺された後にピストルでトドメをさされたという



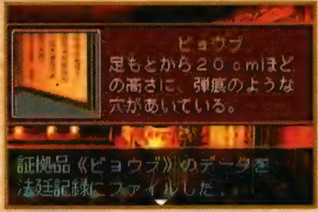
↑犯行現場で2回もシャッターを切っていた、カメラマンのナツミ。この時の写真が法廷で証拠として提出されることになる

探偵パート 次々に集まる証拠品

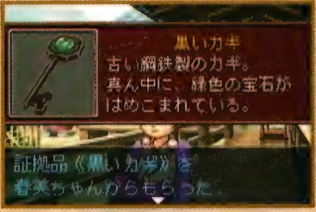
留置場にいる真宵ちゃんを始め、聞き込みを進めていくといろいろなところで重要な証拠品が集まってくる。この証拠品が、殺人の疑いをかけられている真宵ちゃんを救うための武器となるのだ。それぞれの証拠品をよく観察し、いったいそれに何の意味があるのかを考えてみよう。そうすれば、法廷パートで何かひらめくかも…。



↑真宵ちゃんから、春美ちゃんに渡すように頼まれた勾玉。これを春美ちゃんに渡せば、人の心のサイコ・ロックを見ることができる



↑事件現場に置かれている屏風には、弾痕のような小さい穴が開いていた。事件当日に発射された弾のひとつは、ここに着弾したことになる



↑春美ちゃんが持っていたカギ。このカギは、間違いなく事件のあった対面の間のカギだ。確かひとつしかない…という話だったが…

探偵パート サイコ・ロックを解除せよ

念を入れてもらった勾玉を持って、のどかに話を聞こうとすると、サイコ・ロックが現れる。彼女のロックを解くことで、重要な話を聞くことができるのだが、そのためにはつきつけるためのある証拠品が必要となる。その証拠品はイトノコ刑事が持っており、彼にあるものを渡すことで手に入れることができるのだ。



↑のどかの心に錠がかかっている。このサイコ・ロックを解かなければ、重要な証拠を聞き出すことはできないのだ



↑イトノコ刑事が欲しがっている記事とは…。そう言えば、霧崎院長から新聞記事を見せられた記憶があるが…あれはどこにあったっけ？



↑サイコ・ロックを解除することができれば、隠していたことを聞き出すことができる。徐々に真実が明らかになってくるのだ



法廷パート 新たなライバル、狩魔 冥

いよいよ事件の裁判が始まる。今回、成歩堂の前に立ちふさがる検事は、狩魔 冥。前作『逆転裁判』に登場し、成歩堂をさんざん苦しめた狩魔 豪の娘だ。彼女は、13歳の時からアメリカで検事をしており、一度も負けたことがないという。しかも父親の狩魔 豪は、勝つためにはどんな汚いことでも平気でする男だった。娘である彼女はいったいどんな手を使うのか!?



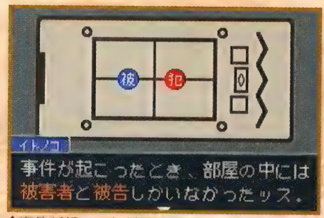
↑完璧な立証で被告人を有罪にすると宣言する狩魔 冥。どんな証人と証拠品を準備しているのだろうか。チャームポイント（?）はムチ



↑あくまでも完全無罪を主張する成歩堂。殺人を犯していないと信じている以上、どんな罪であろうと彼女に着せるわけにはいかない

法廷パート イトノコ刑事による事件の詳細説明

イトノコ刑事によると、事件が起こった際には、部屋の中には、被害者と被告人の2人だけしかいなかったという。被害者は、まずナイフで胸を刺され、その後、被害者が所持していたピストルで、こめかみのあたりを至近距離から撃ち込まれて殺害されたということだ。イトノコ刑事の証言には、ムジュンしている点は無いようだが、とにかくゆさぶりをかけてみよう。



↑事件が起こった対面の間には、被害者と被告人の2人しかいなかった。とすると、状況から考えると、犯人は真宵ちゃんということに…



↑至近距離で弾丸を発射すると、発砲したときの火薬の熱で弾痕のまわりにコゲ跡がつくという。つまり確実に至近距離で撃たれているのだ

法廷パート 新たな証拠品の問題点とは?

証言が進むと、さらに新たな証拠が提出される。犯行当時に真宵ちゃんが着ていた装束である。被害者の返り血を浴びいるため、犯行に間違いがないと言うのだ。しかし、それを認めてしまっては彼女は殺人犯になってしまう。提出された証拠品を見て、不自然なところを指摘せよ。それを発見すれば、新たな事実が見えてくるはずだ。



↑完璧な立証のために提出された新たな証拠品。犯行当時に真宵ちゃんが着ていたもので、被害者の返り血がついている。しかし…



↑よくみると、1点だけ不審な点がある。この絵だけではいったいそれが何なのかは判断できないかも知れないが…そこを見つけよう



↑イトノコ刑事は、無抵抗の被害者に対し、ピストルでトドメをさしたとする。しかし、あの証拠品から考えると、そんなことはないはずだ!

法廷パート 推測される事件のムジュン

明るみになった事実をもとに、イトノコ刑事が事件を推測する。一見、どこにもムジュンはないようだが、ひとつだけおかしいところがある。それは犯行当時の被害者と被告人の位置関係である。証拠品が示している事実とは食い違っているのだ。警察が発見できなかった証拠であるために、イトノコ刑事は間違ったのだろう…。



↑ナイフをさされた被害者は、犯人ともみ合ってピストルを取り出したという。1発目の銃声はその時に発砲されたものだと推測している



↑被害者は至近距離で発砲したという。至近距離で発砲した場合、弾痕のまわりにコゲが付くという事実を考えてみると…

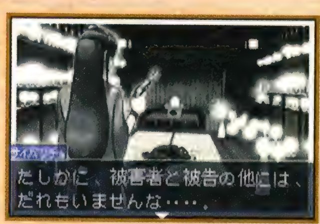


↑現場の屏風に遺っていた弾痕から考えると、被害者がピストルを発砲したさいの被告の位置は自ずと決まってくるはずだ



法廷パート ナツミが撮った写真の真実

犯行直後を目撃し、それを写真に収めた人物、ナツミが証人台に立つ。彼女の発言にムジュンしている点は特にないようだが、事実を隠さずに証言しているわけではなさそうだ。事件当初のことをよく思い出してみながら揺さぶりをかけてみよう。そうすれば、新たな証拠品が提出され、逆転させることができるはずだ。



↑ナツミが撮った犯行直後の写真。写真には被害者と被告の2人しか映っていない。が、後ろ姿だけでは、犯人が真宵ちゃんかどうかは…



↑提出された2枚目の写真。写真に写っているのは、どうみても真宵ちゃんには見えない。確かに霊媒中は姿も変わってしまうのだが…



↑2枚目の写真には、いままでに提出されている証拠品と明らかにムジュンしている所がある。写真に写っている証拠品と比べると…

検証 逆転裁判











成歩堂龍一がADVに

計算し尽くされた『逆転裁判』の絶妙なバランス

―― 麻野さんはこれまで多くのADVを手掛けてこられましたが、『逆転裁判』をプレイされての第一印象はどうでしたか?

麻野一哉さん（以下**麻野**）シナリオがいいですよね。すごいと思ったのは、**登場人物が少ないわりに、その少なさや寂しさを一切感じさせないというところ。むしろ始めのほうに出てきたキャラが、あとになって伏線として生きてくるような使い方をしているところには感心しました。**

―― たしかに。少ないという印象はまったくないですね。

麻野 むしろ、「あぁそうか、アイツがこういう役割をここでやるのか!」みたいな、伏線としての効果のほうが高い。分量的にもちょうどいいところで区切りを持ってきて、そういう部分も計算されていますよね。必要以上に詰まることがないし、かといって作業的にやらされている感もないし、よくあるように勝手に話が進んでいくという部分もない。すごくちょうどいい感じがしますね。法廷という見せ場の場面と、コツコツやっていく場面のメリハリもいいテンポになっている。

―― 前作もそうですけど、いちばん最初に法廷のクライマックスシーンから始まるじゃないですか。歌でいうとサビから始まるみたいな。そういった意味では掴みが非常にうまい。

麻野 掴みという意味では、ADVを作るときにいちばん思いつきやすくて、都合がいいのは「記憶喪失※」なんですよ。『ファミコン探偵倶楽部』もそうだったし、ほかにも名作とよばれたものは記憶喪失から始まったりするものが多いんですが、**今回おもしろいと思ったのは、『2』で記憶喪失になってしまうところ（笑）。これはすごいなぁ！と思って。1作目だったらわかるけど。おかげで、これなら1作目をやっていない人でも入り込みやすいし。予想外の裏切り方で、本当にすばらしい。**

―― 実際のところ前作からけっこう時間が経っているので、プレイする我々も少し記憶喪失気味なんですが（笑）。これならどちらからでもプレイできるし、逆に前作をやった人でもまたやりたくなりますよ。

「万事休す」からひっくり返していく快感

―― 法廷パートで「つきつける」ことで「逆転」する爽快感や場面転換の小気味よいリズム感は、これまでのADVにはなかったんじゃないですか。

麻野 ないですね。追いつめていく感じがすごくよく出てる。こういうゲームはなかったと思います。

―― この「気持ちよさ」を生み出す仕組みはいったいどこからくるものなんでしょう?

麻野 音楽や効果のタイミングというか、間のとり方がものすごくいいんですよ。追い詰めていって、うまく行っているときと、そうでないときの使い分けがよくできてる。音にしてもバシっとたたきつける音とか、のけぞるときのガーンという擬音とか、ものすごくいい味を出してますよね。

―― ピンチから逆転するというシナリオも日本人好みじゃないですか?

麻野 うーん、どちらかというと日本よりもアメリカのほうかもしれません。「ロッキー」なんかがそうですけど、最初はみじめなんだけど、努力の末に後で逆転して成功するっていう。わりと普遍的なパターンではあると思いますよ。万事休すになってしまって、こんなの無理だよっていうところからひっくりかえしていく快感ですよね。思い出したのが、「12人の怒れる男たち※」という映画と、それを三谷幸喜が日本風にアレンジした「12人のやさしい日本人※」。これ、両方とも、すごくいい作品です。厳密には法廷ものじゃなくて、陪審員ものなんだけど、構成がよく似てる。**どちらも、最初は、「犯人はこいつで決定」と思えてるんですが、ほんの少しだけつじつま**

●記憶喪失
『ファミコン探偵倶楽部』では主人公の記憶喪失はプレイヤーの感情移入をしやすくするだけでなく、それ自体がクライマックスへの伏線だった。ちなみに主人公は1作目で記憶を取り戻し、2作目はその後日談ではなく1作目より時代設定が前に描かれている。

●12人の怒れる男たち
無作為に選ばれた12人の陪審員たちが、父親殺しの容疑で死刑に問われた少年に対する評決を逆転させるまでを描いた、アメリカの法廷劇。映画のほか、芝居でもよく上演される名作。「12人のやさしい日本人」は、「怒れる～」をモチーフに、その混乱や葛藤をユーモラスたっぷりに描かれる舞台劇で、のちに三谷幸喜監督が映画化。日本の法廷に陪審員制度はないので、設定も架空のもの。

良い携帯ゲーム機のソフトの条件としてよく例を挙げられるのが、電車の移動時間などちょっとした時間に楽しめ、駅に着いたらすぐに中断できる、というもの。ところが『逆転裁判』の場合はまったく逆で、降りる駅に着くのが惜しくなるほどのめりこんでしまうことも。はたしてその魅力の秘密は何処にあるのか？　サウンドノベルの第一人者としても知られるクリエイター、麻野一哉さんにお話を伺いながら、ADVのあるべき姿を探る。



⬆最近では飯田和敏さん、米光一成さんらとともに、ベストセラー本をテーマに「これをゲーム化したらどうなる？」ということを語り合った「ベストセラー本ゲーム化会議」（原書房刊）を出版。詳細はP4からの毎月新聞にも掲載

コメンテイター

麻野一哉さん

チュンソフトで『弟切草』（SFC）『かまいたちの夜』（SFC、PS、GBA）、『街』（サターン、PS）といった数々の名作ADVを手がけてきたクリエイター。チュンソフトのほとんどのタイトル、および『ドラクエⅣ～Ⅴ』（SFC）に携わった経歴を持つ。10月に16年在籍していたチュンソフトを退社し、現在フリー。

新風を吹き込んだ

の合わないところがあるのに気づく。きれいに塗られた壁の片隅がすこしだけほつれてるっていうか……。で、そこにこだわって、少しずつ、少しずつはがしていって、最後は壁紙全部ベリベリベリとはがれて（笑）、真相がむき出しになるっていう。その辺の驚きと快感が似ています。

―― あれをゲームでやったらまさにこうなる、という感じですよね。

麻野 自分でやったような気になりますよね。それに、本当はこれがやりたいって、わかっているんだけど「しかし何も起こらなかった」というのがほとんどないんですね。これをやるためにはこれが必要だろうという、納得いく形で提示されているので、いらいらしなくてすむ。ものすごく丁寧に作られてますよ。

計算された無音部分の使い方は感嘆に値する

―― やっぱりADVは、シナリオの出来がそのままゲームの出来につながるものなんでしょうか。

麻野 シナリオと、仕組みというかトリックですね。ミステリーものに限りますが、犯人を暴いていくときに納得できるというのがいちばん大きいのかな。あとは、BGM。

―― ADVは音に依存する部分が他のジャンルよりも大きいですからね。

麻野 そうです。ただ「ポートピア連続殺人事件」って、BGMがなかったじゃないですか。でも、ものすごく怖いですよね！　あのセリフを読むときの「ブブブ」*って音とかまで。ひとりでやっていると、ドアが開いただけで怖いとか。無音というのも重要なんです。**『逆転裁判』はBGMが鳴っていても重要な場面になるといったん切れて、無音になりますよね。で、こっちから何かアクションしたときに始めて、BGMが鳴り出す。その間が、ものすごく計算されてできている。わかっているなぁ、と。あれを無音をなくして曲を入れてしまうと、ぜんぜんだめになると思う。**そこをちゃんとわかっているので、プレイしていていつも感心する。

――「つきつける」とかで、間違っているとそのままBGMは変わらなくて、正しいと一瞬BGMが止まって…*

麻野 ちゃんと「え?」っていう瞬間があってから、新たな展開につながる。もちろんBGM自体も大事なんですが、それを使うタイミング、音入れや音消しのタイミングがほぼ完璧ですね。

―― そのあたりはやはり麻野さんが作られたサウンドノベル*でもかなり気を使っていましたか？

麻野 そうですね。あれはそのかたまりなので。それをやってきた自分から見ても、『逆転裁判』はその使い方がほぼ100点満点でしょう。

―― あと、個人的に『逆転裁判』というネーミングってすごく良いと思うのですが。タイトルだけでわくわくしてくるような･･･。

麻野 わかりやすいですよね。これがもし『弁護士成歩堂龍一～』とかだったら、どうしても固い感じがあったと思うんですよ。『逆転裁判』でギリギリですね。法廷ものは映画でも何でもアメリカではある程度の認知はあるけ

「BGM自体も大事なんですが、それを使うタイミングや、音入れ、音消しの間がほぼ完璧」

●セリフを読むときの「ブブブ」･･･
『ポートピア～』は容量の制限の問題でBGMはなく、効果音もこのセリフの音のほかパトカーのサイレンや迷路の移動音などわずかしかない。

●一瞬音が止まって･･･
法廷パートなどで確信に触れる「ゆさぶり」や「つきつける」を行うと、一瞬BGMがやみ、何かが変わったときに初めてBGMが変調して流れ始める

●サウンドノベル
チュンソフトの持つゲームジャンルの商標だが、一般的には文章を主体に読み進めていきながら、それに連動してBGMや効果音が挿入されるADVを指すことが多い。麻野さんが手掛けた『弟切草』『かまいたちの夜』がいまのADVの主流を築いたと言える。

ど、日本ではほとんどない。そういう意味でも、「逆転裁判」というネーミングは良い意味で砕けた感じがして、いいですよね。

『逆転裁判』でADVは息を吹き返すか

――『逆転裁判』が出たことで今後のADVに間違いなく影響が出るでしょうね。

麻野　まったく新しいパターンですからね。単にコマンド選択だけじゃなくて、人がしゃべっているところに待ったを入れるシステムは、これまでにない発想ですよね。関与することの快感をひさしぶりに感じられた。

――ADVは一時期に比べて、元気がないように見えますが、今後のADVはどういう方向に進んでいくのでしょう。

麻野　作るほうからすると、ADVというのはアイデアさえあればそれほど負担をかけずに作れるジャンルだと思うんですよ。たとえば小説だって、文章だけでできているものですけど、永久に新しいものが出ているわけだし。

どうなるかというより、自分がやりたい形としては、なぞるだけではなく、関与しているという感じ、ゲームっぽいところをさらに推し進めてある種パズルのようなものを作りたいとは考えています。

――いわゆるサウンドノベルタイプの、物語が分岐するADVについては？

麻野　**物語分岐型もまだ突き詰める余地があるとは思うんですが、商品として考えた場合、底が見えているような気がするんですね。分岐をしていくタイプは作るのがものすごく大変なわりに、ユーザーからわかりづらいというか、コストパフォーマンスが低い。むしろ全然違うシナリオを用意していたほうが、ユーザーもそのほうがいい、書くほうも書きやすい。**微妙に変わっているのは、良くも悪くも芸術っぽくなって、ものすごく細かいところまでやっているんだけど、見えにくい。

あとは、分岐を気にしだすと手放しで楽しめないというのがあるんですよ。「さっきのはあれでよかったのか…」と気になると、どっかで吹っ切らなければいけないのが厳しいところで。

ある程度ロック*をかけたり、賛否両論ありますがフローチャート*といった安心感をあたえるための工夫が必要だと思いますよ。

GBAはADVに向いたハードなのでは？

――GBAは画面が液晶なので、文字が読みやすいというところがあるんじゃないですか。テレビだと、環境によってはにじんで文字が読みづらい場合もありますが。GBAはレスポンスも早いし、アドベンチャーに向いているんじゃないでしょうか。

麻野　それはありますね。光の反射の問題がクリアできれば全然問題ない。音関係は、開発側から言うと正直もう少しほしいんですが、ファミコンとかの名作をパワーアップさせて移植するのには、とにかくすごくいいんじゃないでしょうか。

――キューブでリメイクするとなるとやはり別物にせざるを得ないんでしょうけど、GBAのレベルなら、ということですか？

麻野　**開発者から、というよりこれは僕だけかもしれないんですけどゲームとしていちばんバランスが取れている**

「本来ADVは少人数で作るべき。ハードの進化に伴って規模を大きくすると、末端まで気を配れず血が通わなくなってしまう

珠玉の名作　伝説のADV

家庭用ゲーム機のADVを語るときその存在を抜きには語れない屈指の名作たち。どれも作り手の個性が十分にいかされた作品ばかり。いまではみな入手困難だが、機会があればぜひプレイしてほしい。

ポートピア連続殺人事件

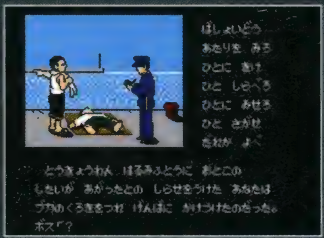
エニックス
85年11月29日発売



↑『ドラクエ』シリーズの堀井雄二さんが手掛けたファミコン初のADV。コマンド選択で物語を進めていくADVのスタンダードシステムを作り、ADVを広く一般のユーザーに知らしめた一作

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ

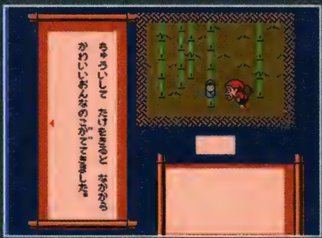
アスキー
87年6月27日発売



↑同じく堀井雄二さんの作品。北海道の各地を舞台に展開する連鎖殺人の謎を解いていくミステリー。物語のドラマ性がさらに高まり、表情豊かなBGMがそれを盛り上げた

新・鬼ヶ島

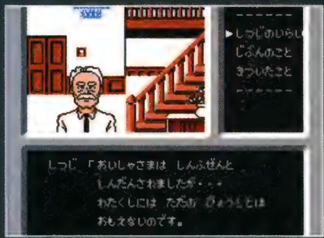
任天堂
87年9月4日発売（前編）
87年9月30日発売（後編）



↑日本の昔話のエピソードを組み合わせ、コミカルでドラマチックな物語が展開。物語の魅力もさることながら、コマンド選択システムの可能性を巧みに利用したきめ細やかな手法が光る

ファミコン探偵倶楽部

任天堂
88年4月27日発売（前編）
88年6月14日発売（後編）



↑いまなお根強いファンが多く続編希望の高い、ファミコンADVの金字塔。続編の「後ろに立つ少女」ではよりミステリー色が強まり、その恐怖感あふれる演出はいまでも語り草となっている

●ロック
分岐型ADVの基本的な手法。最初から分岐が多いと混乱してしまうため、エンディングを見たあとで初めて現れる分岐などを指す。

●フローチャート
物語の分岐を文字通り目に見える表にして確認できる手法。初心者にはわかりやすいが、自分で見つけ出す楽しみを奪うという意見もあり、好みが分かれるところ。近年ではこのフローチャートを積極的にシステムに取り入れてプレイするADVもあり、多様化している。

のはSFC、PS1ぐらいだと思うんですよ。それ以降は、ゲームとかシナリオじゃなくて、グラフィックに時間とお金がかかってしまって、ユーザーもそれを前提として求める。GBAクラスであれば、ユーザーの求めるレベルとバランスが取れるのではないでしょうか。同じものをキューブやPS2でやろうとすると、やれポリゴンだとか、本来のおもしろさ以外の部分に手間がかかってしまうんじゃないかと思うんですよ。はたしてそれが報われるかどうかで、作り手としては動きにくい。そういう意味では、GBAが正統進化して普及していくことが、僕らにとってはありがたいことだと思うんです。

―― 家庭用ゲーム機の性能の向上でどうしても大作中心になっているので、そういう意味ではGBAで、このクオリティならぜんぜんOKですよね。『逆転裁判』が、今後のゲームの指針になれば、ADVも違った方向に進んでいくんじゃないでしょうか。

大作主義はADVの書き手の個性を薄めてしまう

麻野 ADVは、少ない人数で、低予算でもていねいに作っていけるのならそれがいちばんいい形式であることは間違いないでしょう。それで中身の濃い名作を作っていけるんであれば。

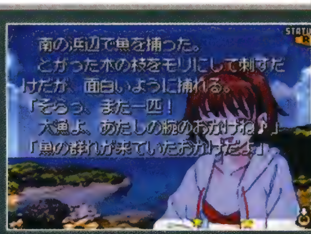
任天堂のファミコンソフト『新・鬼ヶ島』や『ポートピア連続殺人事件』なんかは大好きだったんですけど、セリフまわしなんかにものすごく凝っていましたよね。ああいうところに気を回せる遊び心は、グラフィックに力を入れる世界では生まれないと思うんです。規模が大きく、やることが多くなりすぎて、本来末端まで気を配るべき部分まで見られず、血が通わなくなってしまう。

―― 力を注ぐべきところが多くなりすぎると、ADVの本質が突きつめられずに、結果としては異なったものになってしまう?

独創的なADVに挑戦する グローバル・A・エンタテインメント

まだパソコンが「マイコン」と呼ばれていたころ、アドベンチャーゲームは全盛期でした。特に「ポートピア連続殺人事件」を嚆矢とする探偵ものは当時のマシンの貧弱な表現力をテキストの面白さでカバーしていて熱中したものです（歳がバレるな…）。「逆転裁判」はこの伝統的な探偵ものに「裁判」の要素をブレンドすることで全く新しい作品に仕上げているところが素晴らしいです。「裁判」に重きを置いているため、真犯人がすでにわかっているというのも斬新でした。

弊社でも過去にADVをいくつか出しています。個人的な意見になりますが、このジャンルはまだまだ「枯れきってはいない」と思っています。『逆転裁判』のような斬新な切り口に魅力的な物語とキャラクターを重ね合わせれば、今の時代に合った作品が生み出せるでしょう。大ヒット作の『逆転裁判』と弊社の作品を並べて考えるのはおこがましいかもしれませんが、将来近いうちに『逆転裁判』に負けないような作品を世に出すことができるよう努力していきます。



↑GBAでは10月にトラップノベル第2弾『南の海のオデッセイ』を発売

●ホラーADV『帰らずの森』（PS2／12月発売予定）ディレクター 山崎さん



―― ADVが小説と同様に書き手の個性が作品の本質と言えるなら、大作主義に走らないほうがいい。

麻野 ロックバンドって数人でやるじゃないですか。たとえばスピッツというバンドが好きで、そのノリを味わいたいのなら、スピッツの数人のメンバーだけでいい。なのに、それをオーケストラなみの規模でやって、何十人もいるから、責任者の正宗クンが、パンマスになっちゃってる。それが、今のゲームかなと思うんです。本質にのみ集中できないようになっちゃってるっていうか…。人数が増えても仕方がないタイプのゲームもあるはずなんです。

―― 大作ほど個性がとらえにくくなってしまうんじゃないか、と。

麻野 手前味噌なんですが、たしかに『街※』なんかのように、主人公ごとにディレクターが違って、それぞれが個性を出して成功した例もあります。ああいう作り方ができるものとできないものがあるじゃないですか。あんまりそういうことをやりすぎると、いいほうに転がる場合もありますけど、実際には難しいですよね。

―― ADVの場合には、小説なりと同じで、書き手の個性がすごい大事だということは、あまり大作主義に走らないほうがいいのかもしれませんね。

麻野 そう思いますよ。ゲームとしても短時間でできて、この世界がおもしろいというのであれば、続きを出していけばいいわけですし、そっちのほうが向いてるし、作るのも早いし、開発者のストレスもたまらないですし（笑）。これはもう、本当に開発側は誰でも思っていることなんですけど、開発期間が長すぎると、ストレスがたまりすぎるんで、できれば、理想を言うと半年から1年、長くても2年でやらないと、やっぱりだめ。一生に作れるゲームの数が限られてしまいますからね。

●街
渋谷の街を舞台に、8人の主人公を通じて5日間を体験するサウンドノベル。基本的にはそれぞれが独立したシナリオを持っているものの、選択肢によって物語が絡み合い、交錯する。また交差したテキストをクリックすることで、別の主人公のシナリオへと行き来できるザッピングシステムなど、斬新かつゲーム性にも稀な高い完成度を誇る。実写の静止画で描かれる人間ドラマは、いまなお根強いファンを持ち、続編を希望する声も多い。

ホッホーイ! ホッホーイ! ぷらすになって、新スタート!

どうぶつの森+™ 村じまんフェスタ+

ひとりよりふたり

広めよう『森+』の輪 Vol.8

作品募集中!
さくひんぼしゅうちゅう

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう! みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介!



つり大会はいかがしてますか? うちでは地下室にストックした魚がいっぱい。うおまさにいろんな魚を食べさせて、反応を見てやるのだー。
さて、今回から村じまんのしめきりが毎月末になりました。その月に寄せられたものから、たぬきち賞を選出して発表します! なお、10月に送っていただいたものは、11月分と一緒に集計させていただきますね。

はにわ少年少女合唱団

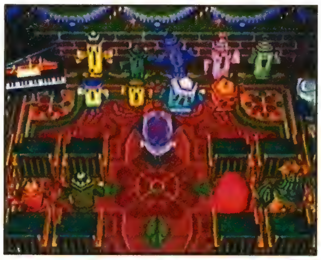
神奈川県/ミントCOOLさん

「スマブラコンサートに行けなかった!」ということで、はにわのコンサートを催してみたそうです。同封されていたパンフレットや、コンサートのチケットがいいかんじ!
ちなみに森には弦楽器、管楽器、打楽器がそろっているので、実際のコンサートの様子も似たかんじに再現できるでしょう(やってみた人いないかな?)。ピアノはなかったなあ。
その他にも、家族みんなのお部屋の様子を送ってくれました。にぎやかでいいな〜。





↑可羅富留(カラフル)村の看板。とたけけもすてき。お花もいっぱいできれいです〜


↑はにわコンサート。終了後の、地下でくつろぐはにわ達の姿も撮ってくれました


↑診療所。待ち合い室には受付が、診察室に猫のお医者さん。2階はベッドが並んでますが…


↑地下は行列のできるトイレ屋だって(売ってるの? …違うか)。確かにすごい行列!

これよりベノムに向かう!

愛知県/中村友香さん

ベノム村のアンドルフさまの生活ぶりを送ってくれました。秋の地面が、これまたベノムっぽくなってきてます。村メロはおなじみSFのテーマ曲。あとは脳ミソなデザインがあればカンペキ!?



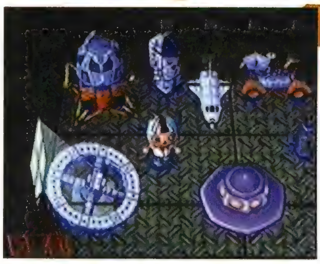
白衣! 目玉!

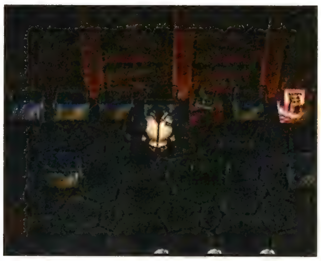

➡引っ越ししてしまったというガチャ。もしや改造されたスリッ…いやまさか

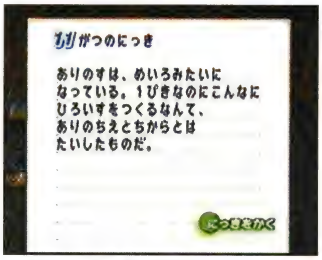




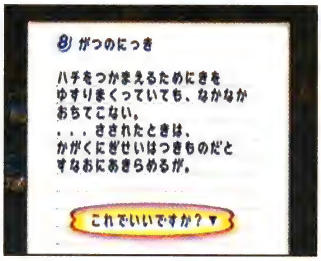
↑パペトゥーン村のフォックスとかが攻めて…じゃなくて、おでかけに来たりするのかなぁ


↑機械でいっぱいの部屋。流れる曲は「オンリーミー」。孤独な科学者なのね…?


↑地下は実験部屋。はらわたを入れる空き缶まで用意している。キレイ好き? ケーキあるし



↑アリの観察日記をつけているらしい。マメな科学者だ。生物兵器を作る様子もないです



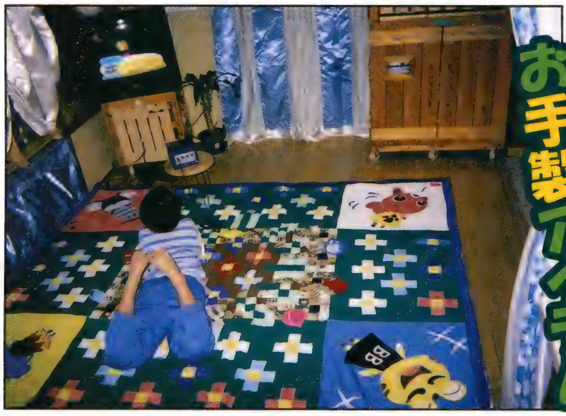
↑自らサンプルを採取してます。しかもさされてるし…。そして前向き。ブヒョ〜


↑ご近所のはにわ女王(常にこの顔なの!?)。さすがはベノム、不穏なトコロです

どうぶつの森なラグ

愛知県／伊藤梨花さん

おかあさんのお手製アイテム

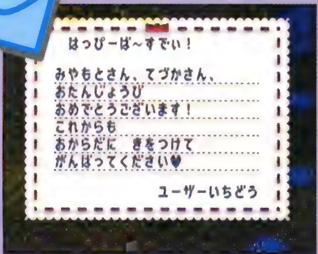


30代のおかあさんから。普段作っている洋服のハギレを利用し、どうぶつの森なラグを作ったそうです。どうぶつたちの表情がとってもイキイキしてる！ 村で仲良くしているんでしょうね。いらなくなった物を利用しているので、環境にもいいですよね。『どうぶつの森＋』は家族みんなで遊んでるのでしょうか？ ぜひそちらのおハナシも、あわせて教えてほしいです。



⬆男の子の服と、ユーカリの服がおんなじ！ハギレを利用しているのがわかりますね

11月のバースデー



11月は、N64版おまけのお手紙でおなじみ、任天堂の宮本さんと、プロデューサーの手塚さんの誕生月なのです（他にもいらっしゃるかもしれませんがわかりません…ゴメンナサイ）。お祝いしましょ。森のカレンダーに、自分で記念日を書き込めたらよかったな。

海外版の『森＋』
『Animal Crossing』



日本版と海外版の面白い違いを紹介！ 始めたばかりのDREAM村のNindry君はは、ようやく家の代金を払い終えたところですが、「うわぁ！」とオドロキもりだくさん。

現在貧乏なNindry君。お金がなくて服を売っちゃったもので、適当なマイデザインの服です。



⬆おまけの手紙は開発チームから、ということになってるんですね



⬆海外版のファミコン、NESはこんなかんじ。デフォルトで畳の部屋がないよぉ？



⬆オフコース、どうぶつ語も英語です。ちゃんとしゃべってます。クチグセも健在



⬆手紙に使える絵文字がたくさん！…この文字絵はナ～ンダ？ お花の頭がポイント



ユキ
Chevre



チャマジ
Sven



ビティエ
Velma



オトマツ
Iggy



アーシンド
Billy



ビリー
Gruff

ヤギのみなさんなのですが。下段のふたりに注目。日本では右のキャラクターがビリーなのに、海外では左のキャラクター（アーシンド）がビリーになっているようです。名前のイメージは国で異なるものとはいえ、ビリーファンにはちょっとフクザツかも…

賞品はゲームキューブバッグ！ レアすぎてヤバくない？



せっかく応募するんなら、イイものを発表して、グッドな賞品をゲットしたいよね。そこで、気をつけてほしいアレコレを。

右の写真はは村のパンフレット。おまけカード付のもので、何とeカードがついている！ とっても面白いけど、コメントを書いた手紙が表紙にペッタリ…。ひ～ん、セロテープでくっつけたら、はがす時に破けちゃうよ～。せめてクリップでとめてね。お次、テレビに写った画面を写真に撮ってくれたみなさん。画面が光っちゃうと見えないよう…。部屋を暗くしてフラッシュをたかずに撮るといいですよ。逆に、森っぽいモノなどを室内で撮影する時にはフラッシュを忘れずに。暗いんじゃ～！





●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください

デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。

●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください

その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリ！

★今回から掲載された方全員に『スターフォックスアドベンチャー』のTシャツ（非売品）を、その月の優秀者1名にはゲームキューブバッグをプレゼント！ 数量限定なのでお早めに！ また、作品の返却はできません。

普通じゃ手に入らない逸品でっせ。まさに出血大サービス！しかし残念ながら数に限りがあるんですわー。なくなる前にお願いしまっせ、へっへっへ



あて先

〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

〆切は月末必着

うおまさんってば、きんぎょまで食べちゃうんですね…。そんなこと、とてもわたしにはできませんわ、ワン。



●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

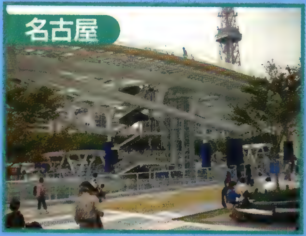
ポケモン堂 緑

NO.00008

今回は久しぶりの地方取材で、2日で2都市をまわるという強行スケジュール。新しくできたポケモンセンターは、地元のお祭りの真っ最中ということもあって、とんでもない盛況ぶりだ。

トピックス 西の2大ポケモンセンター オープン後に緊急取材

10月11日にオープンしたポケモンセンターナゴヤと、10月19日にリニューアルオープンしたポケモンセンターオーサカの2店のオープンを記念して、実際に現地への取材を敢行。ナゴヤ店はオープンから間もない平日ながら、店内はかなりの人だったぞ。



↑オアシス21という新スポットの中にある



↑取材ですが「食」も堪能してきました

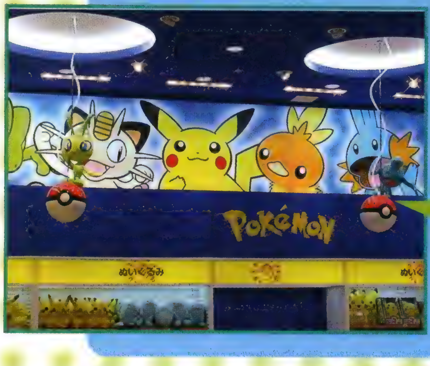
ポケモンセンターナゴヤ 名古屋の中心地にオープン。

オアシス21という立体型公園の商業スペースに出展されていて、一際にぎわっていたのが印象的。ポケモングッズがぎっしり詰まった店内には新ポケモンも…!?


↑この日は「なごやまつり」というお祭りがあったので、平日でも人が多かったぞ

女の子もいっぱい


↑なぜかお客の8割は女性でした…



店内に新ポケモンが！

ロゴマークを見てもわかるようにポケモンセンターナゴヤの店内には『ルビー・サファイア』に登場する新ポケモンたちが、いたるところで発見できる。グッズもどんどん発売され、ゲームより一足お先にお披露目といったところか。

ポケモンセンターオーサカ キッズタウンも新たに追加。

オーサカ店へはリニューアルオープン当日に訪問。あいにくの天気だったが、店の前は行列ができており、入場規制されるほどの人気ぶり。店内もグッズを買い求める人でぎっしりで、新しくできた「キッズタウン」コーナーには、元気なチビッコたちでいっぱいだったぞ！

リニューアルオープン初日は長蛇の列！


↑待ちに待ったリニューアルオープンだけに、雨の中でも多くの人が駆けつけた


↑靴を脱いで上がるところがなんとなく児童館チック。子供たちは大はしゃぎ！

大好評のキッズタウン

幅7メートルの巨大な壁面にパズルをはめていくものや、画面の9つの的にボールを当てていく「ポケモン当たるかな」ゲームなど、小さい子供たちが遊べるスペースが店内に新たに追加された。家族連れで来ている人は、子供を遊ばせながらゆっくり買い物ができるので、まさしく一石二鳥。ポケモンセンターオーサカの新しい名物として、人気が増えていきそうだ。

みんなで遊べるよ


↑うまくポケモンに当てられるかな？


↑お母さんと一緒にパズルが完成したぞ！

ビデオ DVD 今年の劇場版が早くも登場

今年の夏に公開された劇場版ポケットモンスター「ピカピカ星空キャンプ」が、長編より一足先にビデオ＆DVDの発売とレンタルが開始される。DVDには特典映像などもあり、お買い得な内容となっているぞ。また長編映画のほうは12月20日にリリース予定だ。



販売用



レンタル用

・カラー約47分
・11月22日(金)より
セル＆レンタル開始
(販売用)
VHS：2800円
DVD：2980円
DVD特典：ポケモンデータ一覧、イラスト設定資料、長編プロモーション映像など

11月22日より レンタル＆販売開始

オリジナル風船を5名様にプレゼント

「ピカピカ星空キャンプ」のビデオ＆DVDの発売を記念してポケモンのイラスト入りオリジナル風船を、抽選で5名様にプレゼント。欲しい人は官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、このコーナーの感想を書いて164ページのあて先まで。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。


※イメージイラスト

↑締切は12月6日（金）必着！

不定期連載コラム ポケモンエピソード ～『金・銀』攻略本ウラ話②～

前回までのあらすじ 約3年ほど前、『ポケモン金・銀』の攻略本を作っていた編集部だったが、ジョウト＆カントー地方のボリュームが予想をはるかに越え、ついに入稿のデッドラインを迎えてしまう。そんな時種市家では新しい命の誕生を知らせる電話が…。仕事か家庭か？

結局家庭を取った私は、当時の上司に頭を下げて「昼までには戻る」という約束で、病院に行かせてもらった。病院に着いたのは午前8時、まだ生まれていなかったのでホッと一安心。あとは生まれてくるJr.を待つだけだった…。

実はここからが大事件。どうやらJr.がお腹の中の居心地がいいらしく、なかなか出てこなかったのだ。時間は刻々と過ぎていく。約束のお昼も過ぎる…、ここで帰るわけにはいかない…、15時を回る…、まだ生まれない。そしてカミさんがものすごく苦しみだしたのが夕方18時、それから分娩室に入りJr.はとうとう生まれた。

喜びもつかの間、急いで編集部に戻り挽回しようと必死に原稿を書いたのだが、結局朝までには終わらなかった。次の日の朝、私の知らない所で会議が開かれ、本の発売延期が決定する。編集部に入って初めての大失敗。当然クビになるくらいの大事件だ…。

数年経ち、私はまだこの業界にいる。ここからは後で聞いた話だが、発売延期のため関係各位に謝罪に回った上司は、その際に私のJr.の誕生の話を切り出したそうだ。その理由を聞いた先方は「トランセルさんのお子さんの出産ならしょうがないですね」と穏便に話が進んだとのこと。いろいろな人の協力により、本は無事に発売されました（完）。

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1　オアシス21　☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

新ポケモン3匹がグッズでお披露目

『ルビー・サファイア』では、オダマキ博士からもらうことができる3匹のポケモンたち。そんな新ポケモンたちのかわいいイラストが描かれたかわいいお菓子缶が3つセットで登場するぞ。

アソート3缶セット



↑中身はアップルソーダキャンディ、麦チョコ、ラムネの3種類で価格はセットで880円

さまざまなシリーズのピンズを大特集

ポケモンセンターで取り扱っているグッズで、必ず人気上位を占めるのがピンズ。種類が多いのでコレクション性も高く、完成度が高いのが特徴だ。これから年末にかけてもたくさん登場するピンズだが、今回はさまざまなシリーズのピンズ3種類を紹介。それぞれ季節に合ったものもあれば、定番のロゴものもあったりするぞ。

ピンズGBA3体



↑新ポケモン3匹が勢ぞろいで価格1500円

ピンズクリスマス'02


↑2002年のクリスマス仕様。価格は700円

ピンズPOL



↑お馴染みのPOLシリーズ。価格は700円

品切れに注意

コレクターが多く、人気のピンズはすぐに店頭からなくなることが多い。特に記念ピンズは人気が高く、飛ぶように売れていくとのことだ。もし自分にあったかわいいピンズが売っていたら、迷わず買うことをおすすめする。だいたい気に入ったものというのは、次に行ったときには売っていないものだ…。



CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.7 カプコンマニア必見情報!

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

カプマニ電脳中心(サイバーセンター)
ウェブサイトインフォメーション

カプコンソフトの最新情報をはじめ、ここでしか楽しめないコンテンツが豊富に用意されている公式HP情報。

カプコンの公式ホームページでは、発売されているソフトや、発売予定の最新情報がチェックできる他、ゲーム開発者のコメントや、ゲームの体験版、イベントのスケジュールなど、豊富な情報が掲載されている。ゲームタイトルによっては、詳しい情報が満載のスペシャルサイトが開設されているものもあるぞ。情報以外にも様々なサービスがあるので、ぜひ一度遊びに行ってみよう。

カプコン公式HPアドレス
http://www.capcom.co.jp/



『biohazard』シリーズのスペシャルサイト

ゲームキューブで独占供給される『biohazard』シリーズのサイト。これからのラインナップ、計5タイトルの情報が満載だ。すでに発売されている『biohazard』のHPには、開発者のコメントなども掲載されているのだ。



↑今後キューブで発売予定のシリーズ情報が満載。『bio 4』は今のところ準備中だ



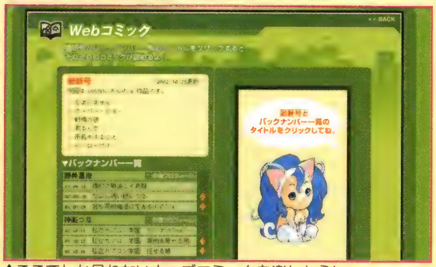
↑ウェスカーが記録した「ウェスカーズリポート」。ゲームでは知ることのできない情報だ

カプコンファンクラブ

カプコンでは、ファンのためのお楽しみサイト「カプコンファンクラブ」を設立。このサイトでしか見ることのできないウェブコミックや、パソコン用の壁紙&スクリーンセーバーのダウンロードサービスなど、様々なコンテンツが用意されているぞ。メンバーに登録(無料)するとプレゼントへの応募が可能になるなどの特典もある。



ウェブコミック



↑ここでしか見れないウェブコミックを楽しもう!

クリエイターインタビュー



↑クリエイターのインタビューを動画で見ることもできる。現在は、専務取締役の岡本さんのインタビューを配信中だ

ミニゲーム



↑ミニゲームを楽しむページもあるぞ。現在はジグソーパズルが楽しめるんだ

ダウンロード



↑オリジナルの壁紙や、スクリーンセーバーをダウンロードすることができるサービス。もちろん無料で利用できるよ

お便りのあて先

カプコンゲームのイラスト、カプコン広報の萩原さんへの質問、このページでやってほしい企画などを募集しています。他にもコーナーへの感想など、どしどしお手紙を送ってください。お待ちしています!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

ROCKMANIA

ロックマンのなんでもインフォメーション

今年で生誕15周年を迎えたロックマン。このコーナーでは、ロックマン関連のキャンペーン情報など、最新ニュースをお伝えします!

『ロックマン エグゼ2』ネットバトルツアー2002秋

『ロックマン エグゼ3』の発売直前に、新たなるネットバトルツアー の情報が飛び込んできた! 今回は最新作の体験コーナーもあるぞ。

開催内容

①ネットバトルロイヤル大会
『ロックマン エグゼ2』の対戦大会。

②カプコン新作体験
『ロックマン エグゼ3』などの新作が体験可能。

③江口名人のテクニカル講座
『2』のテクニックや、『エグゼ』シリーズ最新映像も大公開。

④タイムアタックコーナー
ブルースを制限時間内にデリートできれば豪華賞品プレゼント。

⑤データ配信コーナー
『2』の最強チップ「ゴスペル」を当選者に配布。

※③⑤は中部地区大会のみの開催です。①⑤は、全て事前応募で抽選制です

開催場所と日時

●関東地区／日程：11月17日（日）／場所：LAOX アソビットシティ
●中部地区／日程：11月23日（祝）／場所：イトーヨーカドー浜松宮竹店

お問い合わせ先／ロックマン エグゼ ネットバトルツアー2002事務局
03-5330-3377（平日13：00～18：00まで）

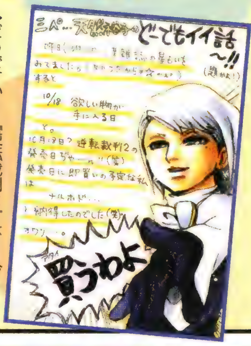
カプイラマニア



➡言わずと知れたカプコン格闘のアイドル、春麗。彼女に扮する浦沢賀奈さんへの応援エールも添えてくれたぞ
和歌山県／真咲ねむさん



⬅『ストリートファイター』シリーズでおなじみ、超元気な女子高生、さくらだね
岐阜県／きまぐれ男爵さん



➡どうですか? 『逆転裁判2』は? 今回の特集記事も面白いでしょ?
石川県／天然裕子さん



➡前号で発表されたばかりの「バグスタイル」を早くも描いてくれました
秋田県／柴田祐依子さん

カプコン公式通販サイト最新情報

e-カプコマニア

e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]



ナビゲーター e-カプコン 浦沢賀奈さん

今回は「バイオハザード 0」をより一層楽しくプレイ出来る、雰囲気タップリのグッズを紹介するよ! さらにe-CAPCOMオリジナル予約特典の情報もあります! まだ間に合うからぜひチェックしてね!

S.T.A.R.S.アーマーベスト

価格：13,000円（税別）
サイズ：M、L

クリスが実際にゲーム中で着ていたアーマーベスト。背中には脱着可能なS.T.A.R.S.のエンブレムが着いています。



ニットキャップ



価格：2,500円（税別）
サイズ：フリー

コーションマーク（バイオハザードマーク）をあしらったニットキャップ。これからの寒い季節にピッタリですね。

S.T.A.R.S. TシャツVer.0



⬅カラー「OD」のレベッカタイプ。『バイオ0』でレベッカが着ているモデルです





⬇黒と白は背面にS.T.A.R.S.ロゴが。袖口のエンブレムは刺繍仕上げだよ

価格：4,800円（税別）
サイズ：S、M、L
カラー：OD、黒、白

GC版「バイオハザード 0」に合わせ、Tシャツも「バージョン 0」が登場! 実際にゲーム中で彼らが着用しているシャツをイメージして作成しました。カラー『OD』のみ「レベッカ」バージョン! 背中には彼女のトレードマークの「十字」が大きくデザインされています。全カラーとも、ジル&レベッカタイプとしてレディース用のSサイズも登場!

予約特典がウレシイ、『biohazard 0』



⬅シリーズに登場する大型クリーチャーの12分の1モデルなのだ



➡他では手に入れることのできない、特製デザインだよ!

『biohazard 0』(GC版)
価格：7,800円（税別）
商品到着日：11月21日

e-CAPCOMで「bio 0」の予約をお申し込みの方には先着順で「バイオハザードプレミアムモデルキットMA-39ケルベロス」とオリジナルマウスパッドをプレゼント! もちろん現在e-CAPCOMでご予約をされている方にも全員につきます!



新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂（仮称）たま

SPECIAL THANKS SEGA®

No.1 セガを応援するどころか全力で戦う型破り企画!!

アイアイで挑戦!! セガ破り

『スーパーモンキーボール2』のパーティーゲームの中から毎号1本を選び、セガの開発スタジオと対戦していくこのコーナー、編集部破竹の2連勝中。この勢いにのって今回も勝ってお宝グッズをゲットしたいところ。世間が日本シリーズで盛り上がる中、奇しくも今回のお題もベースボール。編集部からはいつも通り高島＆ケイ大佐が乗り込んだ!!

セガ破りのオキテ

原則的に編集部2名対開発スタジオ2名で対戦。編集部が勝った場合、各社の看板を頂く。無理なら看板グッズを。負けたら、開発スタジオのリクエストに対応。

今回のお題となるパーティゲームは･･･

モンキーベースボール



ルーレットでポケットを決めるシンプルルールの野球ゲーム

←投打は普通の野球ゲームに近いけれど、打球の入ったポケットでヒットかアウトが決まる



←毎イニングにまわすこのルーレットがクセ者。まったくの運しだいで形勢が変わってしまうのだ

くわしいシステムはP35へ･･･

今回のお相手は オーバーワークス

今回のお相手は、『エターナルアルカディア レジェンド』でゲームキューブに参入するオーバーワークス。対戦相手の渡邉さんは、なんとファミスタアドバンス500戦プレイヤーという猛者!! 対して編集部は、運の要素だけで勝つつもりだったが･･･。試合は7回の交代制で、いざプレイボール!!

初回先攻を取ったケイ大佐は、清宮さんの遅い立ち上がりに付け入り、一気に5点を先制!! このまま勢いにのっていけるかと思いきや2回裏にあっさり同点、さらに3回には4点差をつけられて形勢逆転。4回から変わった高島が一時1点差まで追い上げるものの、5回、6回と連続して大量点を奪われ、結局18対8の6回コールド負けという結果に･･･!!。

オーバーワークス対戦チーム

清宮敦嗣さん



渡邉正勝さん



↑清宮さんはソフト開発部の部長、渡邉さんはWEBを担当されているとのこと

1回コールド･･･!?



↑一挙5点先取のケイ大佐。ここで油断するのがいつもの負けパターン･･･

あっという間に逆転



18対8でコールド負け･･･

←勝ったオーバーワークスのリクエストは･･･?（以下次号）

通算戦績 8戦中 2勝6敗

News セガ公式通販サイト Dダイレクトが SEGA DIRECT セガダイレクト に生まれ変わった!!

前号で紹介したセガのオフィシャル通販サイト、Dダイレクトが大リニューアルし、11月から「セガダイレクト」として生まれ変わったのだ。品揃えがさらに豊富になるのはもちろんのこと、いまなら数々のオープン記念キャンペーンを実施中。今回は、ずらりとそろった任天堂ハード対応ソフトの予約特典を紹介するぞ。

予約特典も充実!!

スーパーモンキーボール2



アイアイスクイーズ

↑アイアイがモチーフの、握るとギュッとつぶれる不思議な触感のスクイーズ

エターナルアルカディア レジェンド

空賊キーホルダー



↑空賊旗が刻まれた、シックなキーホルダー。革の色は主人公ヴァイスのベルトの色とお揃い

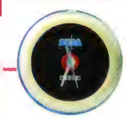
ソニックメガコレクション ソニックアドバンス2



ソニックスピンヨーヨー

↑横にソニックのクールなイラストが入ったヨーヨー。2つのタイトルどちらでももらえる

セガラリー



スピードメータークロック

↑スピードメーターがモチーフのアラーム付き時計。『18ホイーラー』との共通特典

アドレスは http://segadirect.jp

開発スタジオ現場インタビュー

オーバーワークス

対戦を終えた2人に加え、観戦していたオーバーワークスのプロデューサー小玉さんも飛び入り参加。いろんなお話を伺いました。



←オーバーワークスのブレインがせいぞろいの一枚

—— 会社としてのオーバーワークスの特徴・カラーは？

清宮 オーバーワークスの名前の由来は、オーバー「クオリティ」ワークスなんですね。とにかくクオリティにこだわって作っていこうという。そういう意味で、仕事でも趣味でも、こだわっている人間が多い会社なんじゃないかと思います。ゲームにしても、そこまでするかというくらい、やりすぎなほど作りこんでしまったり。

—— 社長の大場規勝さん（本誌VOL.73に登場）も…？

清宮 「どんどんやれよ」って。でも「納期も守れよ」って（笑）。

—— 大場さんは仕事ではどんな方ですか？

清宮 主義としては、とにかくとことんやれ、やるだけやってダメなのは仕方ないけど、やらないでダメなのは許さん、みたいなところがありますね。現場への突っ込みは具体的で鋭いですよ。気になるところは必ずひとこと言ってくれる。「それは確かに気が付かなかった！」ということもあれば「う～、それはどうしよう」ということもあったり。そういう意味ではオーバーワークスのソフトは必ずどこかに大場のカラーが出ていると思いますよ。

—— もともと母体はソフト7研という部署で、コンシューマタイトルが中心だったんですね。



←オーバーワークス代表取締役社長の大場規勝さん



小玉理恵子さん

←『EAL』プロデューサー。単独インタビューはまた別の機会に、ぜひ!!

清宮 そうですね。最近では携帯電話などのモバイルゲームや、ファミレスに置いてある「プラスe」という端末なんかもやっています。

—— 『エターナルアルカディアレジェンド』（以下EAL）はDC版では比較的女性ユーザーも多かったようですね。

小玉 割合的にそれほど多くはないとは思うんですが、ネットなどで大好きだと主張してくれる女性の方が多くて。このあいだのTGSでも多かったようですね。

—— 人気の理由はなぜだと思われますか？

小玉 私の作っているゲームのなかでは、女性スタッフを入れていることもあって、表現などで女性の視点で嫌じゃないゲームを目指しているので、そのあたりが自然と受け入れられたのかな、と思っています。

—— 小玉さんのカラーはどんなところにあると思いますか？

清宮 ピンポイントでここはこうしましょうとか、それ行きましょうとか。決め手の部分ですね。小玉ははっきりしているので気に入らないところは気に入らない、ってはっきり言ってくれますから。

小玉 ドリームキャスト版は私がプロデューサーで、清宮がディレクターとして作っていたんです。私はどちらかというと女性スタッフと一緒にグラフィックやいい音を出そうよ、とか細かい部分を見ていました。セリフまわしとか、キャラクタデザインとか。

—— キーホルダー（セガダイレクトの予約特典）を前号で紹介したのですが、革の部分の色は、主人公ヴァイスのベルトの色と同じというこだわりの品だそうで…。

小玉 あっ、それは私が（笑）。どんな色がいいですか？ と聞かれたので、この色でよろしく、って。ヴァイスやアイカの服装の皮っぽさを出したかったので、それをイメージできて少しワイルドなものを…と探したときに、キーホルダーもいいよね、という感じで決まりました。クラシック感もあるし、海賊をイメージして空賊旗の焼き印を押したような加工もしてあるんです。



←キューブ移植にあたり大幅な新要素が加わった『EAL』

—— ゲームの世界観にも合っていますよね。世界観に関しては、女性らしいデザインというのも意識されたんですが？

小玉 「女性らしさ」をとくに強調してはいないんですが、ポリシーとして、どこかにそういう関わりをすることによって、普段ゲームに触れないような女性にもプレイしてほしい、という部分はありますね。

—— オーバーワークスの代表作として『ぐるぐる温泉』がありますがオンラインゲームもかなり積極的ですね。

渡邉 『ぐるぐる温泉』シリーズは「open dice」というシステムに対応していて、DCとPS2、そしてパソコンと3機種がネットワーク上でつながって、ハードやネットの通信環境に関係なく、遊べるんですよ。ネットワークゲームの敷居を低く垣根をなくした作りをしてきたところで、いろいろこのノウハウを活かそうと考えています。

—— その中にゲームキューブも、ぜひ…!!

渡邉 『ファンタシースターオンライン エピソード1＆2』もおかげさまで好評のようなので、市場はある程度見込めるのかなと見ています。技術的には問題ありませんので、あとは環境など周辺の問題なんですよね。

—— 人とつなげて遊ぶという発想では、GBAも近いですが、参入する予定は…？

清宮 もちろん考えてはいますが、まだ具体的には…。

小玉 私、個人的にはGBAはまだ作ったことがないので、ぜひ作ってみたいとは思っています。

—— 最後に読者にメッセージをお願いします。

清宮 オーバーワークスとして任天堂ハードでも今後出していきたいと考えていますので、まずは『EAL』からよろしくお願いします。

渡邉 ホームページを見てもらえれば、オーバーワークスのことがわかってもらえると思いますので、ぜひ。僕が作っているんですが（笑）。

小玉 『EAL』をがんばってクオリティアップして、お正月に遊んでもらえるように作っていますので、よろしくお願いいたします。

これまでのタイトル

サクラ大戦シリーズ

架空の大正時代を舞台に、帝国華撃団の活躍を描く広井王子さん原作のドラマチックADV。



←PS2では第1作のフルリメイク版が登場

ぐるぐる温泉シリーズ

カードゲームなどをチャットしながらまったりと楽しめる、オンラインテーマパークソフト。



←最新作はopen dice対応でPS2とウインドウズ版が登場

SHINOBI

海外でも評価の高かったメガドライブ版『スーパー忍』がPS2タイトルとして大幅に進化。



←古くからのセガファンをうならせる魅力がいっぱい!!

マリオ親衛隊

イラストの特大殿堂



気づいてみればすっかり秋。年末へむけて話題のタイトルが続々と発売されますね。皆さんは秋～年末のお供にするソフトは決まりましたか? オレはとりあえず…う～ん、全部やりたいなぁ…。でもそんな時間は全然ない所が困りもの。仕方がないので、睡眠時間を削りますか! ってこれ以上削れないかも…。

イラスト：記村 隆鶴



千葉県／小森あんずさん

◆「伝説っぽい絵を狙ったのですがなんとのビミョウな…」とのコメントだけど、いえいえ、伝説っぽい感じになってます



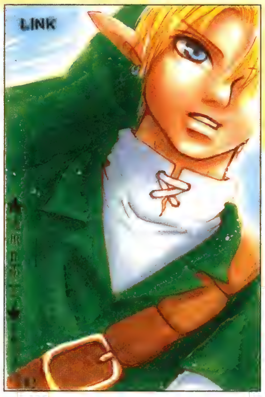
神奈川県／三月 翼さん

◆「切り絵でブタが作りたくなって作りました」とか。う～ん、ブタさん大人気。あの愛くるしい感じがなんとも言えんね



愛知県／星井みかんさん

◆『マジカルバケーション』イラスト。このメンバーでクリアしたんだそうです。キャラが沢山いると迷うよねぇ



石川県／天然裕子さん

◆最近「アップ描きたい病」なんだそうです。いーじゃん。どんどん描いてよ。今回はカッコイイ系リンクを描いてみたんだとか



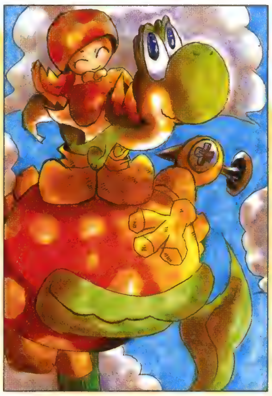
和歌山県／真咲ねむさん

◆ジルの私服バージョン。『3』は私服だもんね。『0』にジルって登場するのかなぁ…う～ん、ビミョウだね…



北海道／さがら飛流さん

◆どアップなロイ。桜が舞っている、なんだか艶容な感じがするんだよね。「美」な人に限るけどさ…



山梨県／Q丸さん

◆キノピオもヨッシーもパックンも、ほのぼの仲良しって感じがステキです。こうゆうイラストってすっごくなごむよね



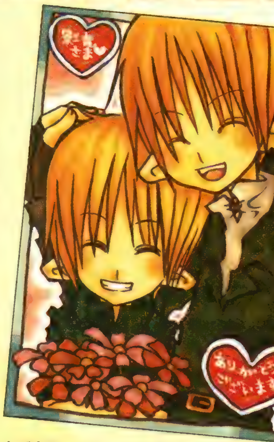
栃木県／あちひろさん

◆任天堂ハードでは、最後となるレア社の作品『スタフォADV』。遊んだ人からは、好評な意見が多く寄せられています



栃木県／空座ココロさん

◆「月には大人リンクのほうが似合う気がしたので、描いてみました」とか。秋の月ってホントにキレイだよね



◆「ファンレターがとってもとってもとってもうれしかったです！」フェイクさんの絵はかわいいからね

山梨県／フェイクさん



◆「楠チェリー様、ありがとうございます。ソニックが任天堂ハードでも気持ちよく走り回れるよう、応援しましょう」

神奈川県／しゃぼてんさん



◆「FE紋章」と「聖戦」の元祖SFC主人公コンビ、セリスとマルス。最近はロイ＆マルスのパターンが多いよね

神奈川県／李遠ときやさん



◆独特のタッチが印象的な「スタフォADV」のスターフォックスの面々。なんかペッピーって老け込んだよねぇ

神奈川県／カルピスさん



◆ボーンなボディのサムス・アラン。アメリカではもうじき「メトロイドプライム」が発売なんだよね。やりてぇ〜

京都府／白鷺みかんさん



◆「ベビマリは可愛すぎです！　私が拾ったら絶対自分で育てますだって。ルイージももれなくセットでついてくるぞぃ

埼玉県／茉莉花 将軍



◆「スタフォADV」にはかなりハマったそうです。先が気になって3日でクリア。すでに2回もクリアしたとか

熊本県／みらいさん



◆75号の12ページ。文化会館の外の写真で手を振っているのが佐倉さんだとか。スマコンに行ったんだね

神奈川県／佐倉みことさん

将軍セレクション



◆秋の空を見上げるリンクとゼルダ。秋の空ってすごく遠くて、すがすがしい感じがするよね

埼玉県／ピクミンSさん



◆すっかり秋ということで、お子様ピートが焼き芋を買いに行ったところだそうです。「このお芋、草野りっく様江」

熊本県／ねこクラゲさん



◆「ブラッディロアEX」のカケルくんだそうです。静岡あたりは紅葉がキレイなんだろうね。見に行きたいなぁ

静岡県／イタチさん



◆おお、釣り大会。なんだか夢中になっちゃうんだよね。誰かが横で見てたりすると、よけい張り切っちゃったりね

東京都／カービィさん



◆秋の色っぽい女性を描きたかったそうです。色っぽさってなかなか難しいよね

静岡県／イチボシさん



◆後ろのほうでヒゲが燃えちゃってる人がいるんですケド。かなり危険な状態っす

千葉県／お風呂上がりの牛乳さん



◆タイトルは「食欲の秋」やっぱし焼き芋なのかなぁ。かなりご無沙汰だけどね

愛知県／ヒノ嵐さん



◆サリアの子守歌が聞こえてきそうな雰囲気です。なんか指揮者っぽくもみえるね

岩手県／福士 茜さん



◆なんかすごくポップな感じです。さらっと描いてあるけど、なんか印象に残るなぁ

和歌山県／シュシュさん



◆ま・つ・た・け！　うぉー、秋の味覚ですなぁ。猛烈に土瓶蒸しが食べたくなった

茨城県／祥山さん



◆ピーチは夏が似合うけど、デイジーは秋が似合う気がするよね。しません？

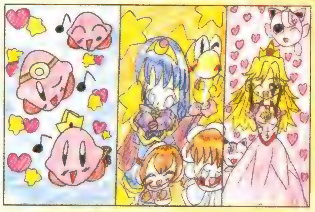
長野県／たんぽぽさん



◆落ち葉の掃除をしていたハズが、いつのまにやら焼き芋大会！　楽しそうだなぁ

静岡県／アルテミスさん

合作のココロ



◆それぞれが好きなキャラクターを描いてくれたって感じかな

ユニット名：絵描隊オールスター（合作準隊員）



◆絵の編集を含めて18人で合作してくれたというハロウィン作品

ユニット名：絵描帽部（合作2等兵）

マリオ親衛隊

4コマの長屋



群馬県／岩ちんさん
◆つまりダグトリオはデベソだったってコト。そうゆうこと。岩ちんさんってば、トイフェスタでみずリンクと写真を撮ったそうです。う〜ん、どの人だったんだろう…



神奈川県／あみさん
◆さっちゃダメ。そしたらゲームになんないから！ あ、でもリンクがいなくなったらアリルを操作して…。そんなことあるかな？



岐阜県／かよこさん
◆「ポチのいったいどのへんが犬なのか？」。小学生の頃からずーっと疑問だったそうです。息づかいじゃないの？



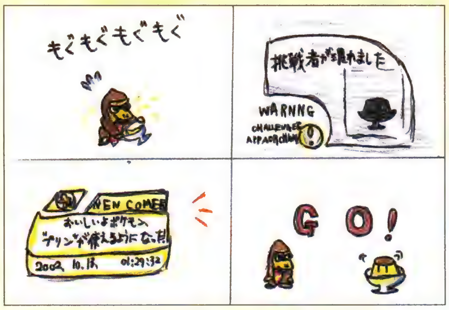
広島県／まいこさん＆広島県／鰤さん
◆上の段が鰤さん、下がまいこさんの合作。あのイレズミって、ホントに何て描いてあるんだろう。「Mother」にも見えるけど…



福島県／藤野カンナさん
◆ホワイトリンクねえ。リンク以上に優しかったら、戦闘もできないのでは…



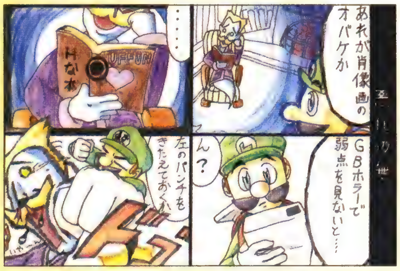
神奈川県／無人レモンさん
◆いやいやいやいや！人の物だからって、やっちゃダメでしょ。人の物こそ大切にせねば。でも楽しそう…



神奈川県／さんさんさん
◆エライ単純ですが…。なんとなくプリンが食べたくなったのでヨシとします。食べたいです



◆どんな秋でも、結局食べてばっかなので。でもやせ細ったカービィって見たくないかも…
東京都／松任谷ヒカルさん



福岡県／どんけつさん
◆あああああ。ある意味それが弱点みたいな。ダンディだからこそ弱点なのね



福岡県／どんけつさん
◆ちょっといい感じだったのでダブル採用。全然見てない弟が爽やかです



岡山県／愛リーンさん
◆冬はね。そら寒いっしょ。しばれるっしょ。なまらシバレルっしょ。でもゲームは常夏だから

マリオ親衛隊

イラスト高層雑居ビル



◆いさましく剣を振り上げるロイ。「FE」キャラは勇ましいですねぇ 愛媛県／空野天竜さん



◆「ゾイド」イラストがない！ってことで投稿してくれたぞ
北海道／irumuさん



◆うわっ、なんかビックリした！ 何故かしらんが「パタリロ」を思い出してしまったよ… 鹿児島県／瑞碕椎風さん



◆「エグゼ」のブルースがヘルメット脱いだらこんなんだったらいいなぁというイラストです 神奈川県／刻樹勇騎さん



◆いつもとはちょっと雰囲気の違う服を着せてみたんだって。なんか聖職者風だよね 愛知県／青雪魔 瑠依さん



◆「BMO」で好きなキャラのルカとザイオンを描いてくれました 福島県／プチUFOさん



◆中楢せんせリクエストの「テュロック」！ヤツは海外で出ているGC版で遊んでいるよ… 埼玉県／駄菓子さん



◆10回目の投稿にして涙の初掲載！ おめでとうございます！ 辛かったねぇ、ごめんね 北海道／浅姫紫亜さん



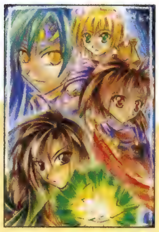
◆期待大の「FFTA」。こんなに早く、任天堂ハードに復活してくれるとは！ 静岡県／ゼフィルスさん



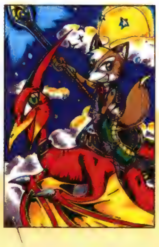
◆「エグゼ」がGCで遊べる日が待ち遠しいです」とか。そうだね。オレも楽しみです 愛媛県／アソンムス（仮）さん



◆赤つながりでマリオとルパン。残念ながら発売日が延びちゃった… 愛知県／マリオ子さん



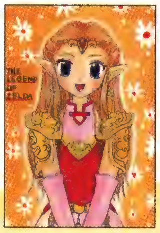
◆色鉛筆で描いてくれたイラスト。特に緑色の使い方が気に入りました 北海道／夕闇そらさん



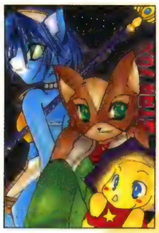
◆どことなくアメリカあたりの絵本ちっくな感じもするイラストだね 千葉県／BOX・マクラウドさん



◆ゲームは未プレイながら、アニメは毎週録画してチェックしてるとか 秋田県／HENさん



◆上品で礼儀正しそうなゼルダ姫だよね。正当派って感じだね 岩手県／畑山サトミさん



◆弟さんといっしょに「スタフォADV」に大ハマリなんだとか 大阪府／神堂雅さん



◆「これからもいっしょうけんめいに描いてきたいと思います」。頼むよ～ 神奈川県／ゼル奈さん



◆なんと親子で合作の「バイオ」のジル。親子でファンなんだって 愛知県／レニーさん&たかひろさん



◆「カエルの為に鐘はなる」のサブレ王子。突然描きたくなったんだって 富山県／ブルー・ピアスさん



◆やわらかなタッチの「エグゼ」イラスト。やさしくていい感じだね 富山県／紙ヒコーキさん



◆ゼルダ姫が投げた時のオカリナを拾ったリンク。心が繋がるシーンだね 千葉県／のんびりるんさん



◆千葉県／だんごさん
『マリサン』のピーチ姫。ノースリーブとポニーテールがいいね



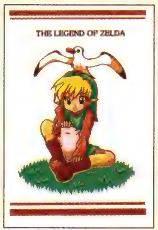
◆「牧場」もアドバンスとキューブ、両方出るんだよね。楽しみっす 群馬県／兎月夢見さん



◆偶然にも、こちらもハガキの裏に念力を送っている姿が…（笑） 福島県／ZENZO→さん



◆ハガキの裏に「載れぇ～」って念を送っているチャオが描いてあったぞ 京都府／楠チェリーさん



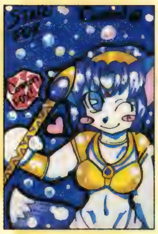
◆ブタってば、どんな風に活躍するのかなぁ。まさかニワトリのように… 宮城県／氷魚さん



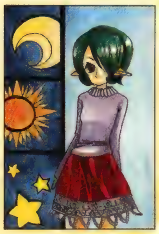
◆最近、「オカリナ」と「ムジュラ」キャラの名前がごちゃ混ぜに… 千葉県／神風さん



◆「BMO」イラ。報われない恋をしているザイオンを応援してるとか 新潟県／水岩もゑるさん



◆イラストはもちろん「スタフォADV」。クリスタルが大好きだとか 茨城県／怪盗銀術師さん



◆自分の趣味で服を着せてみたというサリアのイラストです 愛媛県／てゆるさん



◆ほわほわ～っとした「黄金の太陽」イラスト。「けいる」がかわいい 熊本県／木天蓼木通さん



◆キューブでも全シリーズが遊べるといいんだけどね。どうでしょ？ 埼玉県／梅ちゑるさん



◆最近すっかり手を付けてなかったオレの村。草がぼうぼうだろうなぁ 神奈川県／くりなにさん



◆ドリラーのイラストって可愛いよね。キャラ的にも好きです 千葉県／なーろんさん

マリオ親衛隊

今月のお題『ポケモン』



静岡県／鳳隆珀眞さん

⬆お世話になったポケモンたち。トランセル種市にもお世話になってる、ってことでトランセルも！



静岡県／ひざしさん

⬆お題を見てすぐに絵を描く作業に入ったという力作です。慣れない画材も一生懸命使って描いてくれました



滋賀県／森乃いたちさん

⬆「イメージは『モノクロからカラーへ』。初代相棒のリザードンのデータは絶対消しません！」とか



高知県／睦月かやさん

⬆「初めて夢中になったゲームが『ポケモン』でした」。なるほどねぇ、編集部でも大ブレイクだったな

マ リ オ 親

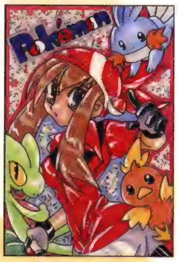


⬆ゼニガメの魚屋さんだね。かわいいかわいい魚屋さんです
大阪府／アクアさん



⬅「ルビー・サファイア」はすでに予約済みだって。プレイする日が待ち遠しいね

岩手県／草野りっくさん



⬅「両方のバージョンゲットしたい～」。だよね。でも友達との交換も楽しいよね

愛媛県／ぱなしあさん



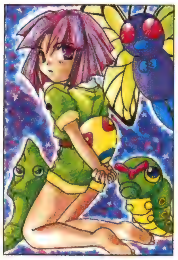
⬅自転車姿がすっごく爽やか。とっても健康的な感じで大好きです

東京都／創世さん



⬅アニメでたった1回しか出てこなかったというR団の2人です

東京都／向水輝沙さん



⬅ツクシちゃんと、バタフリー、トランセル、そしてキャタピーなのだ

岐阜県／きまぐれ男爵さん



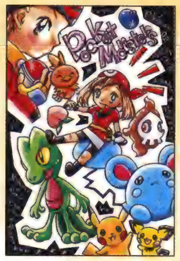
⬅ちょっと不思議な感じのする森の中にポケモンたちが集まってます

東京都／ヨパちゃん



⬅もうすぐ発売の「ルビー・サファイア」主人公はどっちを選ぶ？

愛知県／猫月姫りとるさん



⬅やっぱしヨワマルがいいと思う。なんだか不思議系な感じがするんだけどな

和歌山県／小坂まり子さん



⬅アニメのうずまきカップの時のセリフを引用して描いてくれました

大阪府／丸笹 剛さん



⬆ポケモンが大好き過ぎて、ポケセン大阪のアルバイトをしてるとか
大阪府／かんてんとろろさん



⬆右と左でイラストの雰囲気が違っていて面白いよね
京都府／蒼鷹 隼さん&
岩手県／くりきんとんさん

祝初掲載の館



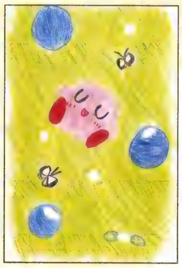
⬅春は本を読んでると寝ちゃうけど、秋ってホントに読書が進むよね
大阪府／ひまわりさん



⬅「スマブラDX」のメンバーだね。なんかピカチュウが強そうだけど…
宮城県／ねご☆さん



⬅「マザー2」のロストワールド。確かにあそこはビックリするよね
北海道／坊やさん



⬅気持ちよさそうにお昼寝しているカービィ。いいなぁ、ホントに気持ちよさそう
栃木県／みどらさん



⬅「ブラッディロア」のユーゴ。獣に姿を変えるって、何かスゴイよね
秋田県／ナオピョンさん



⬅カラーイラストはあまりかかないということだけど、一生懸命描いてくれました
静岡県／キノっぴさん



⬅赤ちゃんの頃からのパートナー、マリオとヨッシー。長いつきあいだよね
岡山県／仁度理さん



⬅ドクターマリオが好きなんだって。パズルゲームの本家『ドクマリ』も面白いよ
埼玉県／ルマさん



⬅「時のオカリナ」のエンディングをイメージして描いてくれたそうです
千葉県／げろりんぱさん

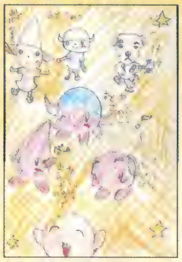


⬆「ルビー・サファイア」のポケモンを擬人化して描いてくれました
神奈川県／琉架はるりさん

81号のお題は『冬』。82号のお題は『メリークリスマス』。

イラスト10歳未満


◆ほうきに乗ってるってことは、ハロウィンをイメージして描いたのかな?
福岡県／嶋崎 優さん（9）


◆『どうぶつの森』の住人をコピーしたカービィ。とっても楽しそうだね
神奈川県／マーメイドさん（7）

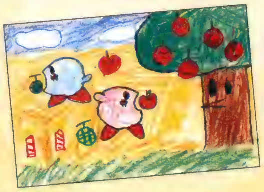


◆かわいらしいアイスカービィを描いてくれました
静岡県／丸山雄太さん（7）


◆カラフルな虹色がとってもきれい!
宮城県／菅野みかさん（9）



◆いつも駅にいる駅員さん。たまにはお休みさせてあげたいよね
北海道／みおさん（9）


◆いつも元気にモリモリ食べるカービィ。いったいどれだけ入るんだろうね
北海道／ぴかちゅさん


◆疲れてお昼寝しているヨッシーと、その横でワンワン泣いているベビーマリオだ
愛知県／ポケナスさん（9）



◆『ゼル伝 風のタクト』のリンクとアリル。もうひと月すれば遊べるんだね
茨城県／ヘロヘロくらげさん（9）

イラストファンレター



◆ちっちゃーくリクエストが書いてあるけど…、読めるかなぁ?
愛知県／四コマ マニアさん


◆なんかインパクトのあるペンネームで…
青森県／ペ乳子さん


◆ハートの形をしたモンスターボールがとっても可愛いです。なんか愛情が伝わりそうだよね
愛知県／ぱなしあさん



◆たくさんの人にファンレターです。ショコラさんもガンバって絵を描いてくださいね
東京都／ショコラさん

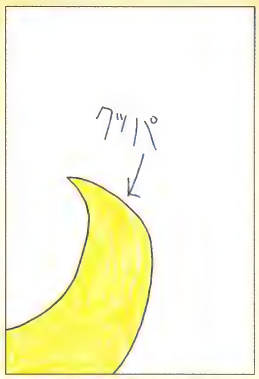
キレてるかたたち



◆ちょーうまそー。だってキツネが入ったキツネうどんだぜ! そんな豪華なのみたことねぇ。ダシが効いてそうだな
埼玉県／雛菊 馨さん



◆昔はね。ヤツも若い頃は、ソウルフルな音楽を聴いて、黒人にあこがれていた頃があったからな。今じゃそんな毛もないよ
東京都／ダルマリオさん



◆クッパって、あの韓国料理の? っつーか、これって先のとんがったバナナじゃねぇの? そんなことたぁないでしょう
岡山県／安田髄多さん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり Vol.81は11月22日必着 Vol.82は12月6日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

階級特進者

中佐候補
和歌山県／真咲ねむさん
岩手県／草野りっくさん

少佐
京都府／白鷺みかんさん

少佐候補
岐阜県／かよこさん

士官候補生
鹿児島県／瑞綺椎凰さん

士官学校卒業
神奈川県／季遥ときやさん

士官学校卒業検定開始
福島県／藤野カンナさん

士官学校3年
群馬県／岩ちんさん
神奈川県／刻樹勇騎さん

士官学校2年
和歌山県／小坂まり子さん

特務曹長
千葉県／小森あんずさん

特務曹長候補
岩手県／くりきんとんさん

曹長候補
熊本県／みらいさん
秋田県／HENさん
京都府／蒼鷹 隼さん

伍長
神奈川県／しゃぼてんさん
静岡県／イチポシさん

伍長候補
石川県／天然裕子さん
富山県／ブルー・ピアスさん
東京都／創世さん

上等兵
大阪府／神堂 雅さん

上等兵候補
山梨県／フェイクさん
愛媛県／アゾンムス（仮）さん
埼玉県／駄菓子さん
高知県／睦月かやさん

1等兵
広島県／まいこさん
岡山県／愛リーンさん

1等兵候補
山梨県／Q丸さん
広島県／翻さん
千葉県／だんごさん

2等兵
福島県／ZENZO→さん
静岡県／鳳隆珀貴さん

2等兵候補
栃木県／あちひろさん
福岡県／どんけつさん
神奈川県／無人レモンさん
静岡県／ゼフィルスさん
宮城県／氷魚さん
静岡県／ひざしさん
愛知県／猫月姫りとるさん
大阪府／丸笹 剛さん
福岡県／嶋崎 優さん

正隊員
北海道／さがら飛流さん
埼玉県／ピクミンSさん
愛知県／ヒノ鷹さん
静岡県／アルテミスさん
神奈川県／さんさんさん
岩手県／畑山サトミさん
千葉県／BOX・マクラウドさん
千葉県／のんびりるんるんさん
新潟県／水岩もえるさん
千葉県／神風さん
滋賀県／森乃いたちさん
北海道／みおさん
岡山県／安田髄多さん

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

ドリテクの殿堂

今回は『ゾイド』と『スーパーロボット大戦R』の隠しユニットを公開!! ついに始まった新コーナーもあるぞ！

最新のウラ技情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

GC　中夢

ゾイドバーサス

トミー／公式情報

新ゾイドがコマンドで追加!!

隠しゾイドの出し方は、CONFIG内のVOICE TESTで右の表にあるとおりに音声を再生するだけ。するとZOID BATTLEにディアブロタイガーが12万、サイクロップス弐式が10万で発売される。ちなみにこの2体、2003年春発売予定のGBAソフト『サイバードライブゾイド（仮）』にもメイン機体として登場が予定されているのだ!!



←この画面で、順番どおりに再生していくのだ。入力したらゾイドバトルで確認

出現ゾイド	VOICE TESTで再生するボイスの順番（上から）
ディアブロタイガーα 	（No.002）ビット「ストライクレーザークロー！」 （No.037）ストラ「それなりに楽しませてもらうぞ」 （No.002）ビット「ストライクレーザークロー！」 （No.036）ストラ「遠慮なく戦わせてもらおう」 （No.002）ビット「ストライクレーザークロー！」 （No.038）ストラ「いいかげんにしろっ！」 （No.002）ビット「ストライクレーザークロー！」
サイクロプス弐式 	（No.005）リノン「ダー！リノンちゃんの勝ち〜！」 （No.060）ヒルツ「アンビエントォォォ！！」 （No.066）トーマ「敵機の分析を終了し・・・あれ？もう終わったのか」 （No.060）ヒルツ「アンビエントォォォ！！」 （No.001）ビット「うぉぉっ！燃えて来たぜ〜！」 （No.060）ヒルツ「アンビエントォォォ！！」 （No.011）ハリー「リノ〜ン！俺の愛は永遠にきみだけのものだ〜！」 （No.060）ヒルツ「アンビエントォォォ！！」 （No.025）マリー「やっぱり紅茶はアールグレイよね〜」 （No.060）ヒルツ「アンビエントォォォ！！」 （No.060）ヒルツ「アンビエントォォォ！！」

GC　中夢

スーパーロボット大戦R

編集部／ドリテク班

隠しパイロット&ユニット入手条件公開

『スパロボ』シリーズ恒例の、隠しユニットの入手条件を公開。クリアすると資金、改造、撃墜数を引き継いだ状態で2周目に挑戦できるぞ。

隠しパイロット&ユニット出現

入手ユニット+パイロット	入手条件
キュベレイMk-Ⅱ＋エルピー・プル	コロニー落とし阻止ルート第22話で、ジュドーでプルを2回説得
マスターガンダム＋東方不敗	第26話で東方不敗を撃墜。その後第27話で巨大ゴール出現時に真ゲッターのHPを30％以下にする
キュベレイMk-Ⅱ＋プルツー	ガンダムXルート第29話で、プルとジュドーがプルツーと戦闘し、グレミーを撃墜したのちジュドーでプルツーを説得
クラウダ＋ランスロー	ガンダムXルート第29話でジャミルとランスローを戦闘させた後、第30話でジャミルがランスローを説得

隠しユニット出現

➡どのユニットを取るか考えて選択肢を選んでいこう



隠しユニット	入手条件
量産型νガンダムI	ラー・カイラムルート第2話で、7ターンまでにフィフス・ルナ落としを阻止。第3話で入手
ガンダムレオパルドS-1	第12話終了後のシナリオ分岐で「フリーデンに同行〜」を選択。第13話で入手
ガンダムMK-Ⅲ	ラー・カイラムルート第4話でチェーン搭乗ユニットでαアジールを撃破。第20話で入手
フェブラル	コロニー落とし阻止ルート第22話終了時点で、ジャミルの撃墜数が20以上だと入手イベントが発生
量産型ガンダムI&F	第1話終了後のシナリオ分岐で「ラー・カイラムと〜」を選択。第31話クリア後に入手
高機動型ブラックサレナ	第1話終了後のシナリオ分岐で「ナデシコと行く」を選択。第31話クリア後に入手
アルストロメリア	第31話クリア後に九十九の撃墜数が10機以上だと入手イベントが発生

GBA 中夢

ストリートファイターZERO3↑（アッパー）

カプコン／公式情報

隠しモード&キャラクター一挙公開

『ZERO↑』の隠し要素を完全公開!! 全部に共通した条件として、難易度は星2つ以上で行わなければならない。ちなみに、隠しキャラクタ2体の選択方法は、真ゴウキは条件をクリアした状態で、キャラクタセレクト画面のゴウキをスタートボタンを押しながら決定。ファイナルベガは条件を満たした状態で、ベガをスタートボタンを押しながら決定だ。

隠しキャラクタ

条件を満たすと出現

出現キャラ	条件
真ゴウキ	シングルモードを殺意のリュウ、ガイル、マキ、ユン、イーグルでクリア
ファイナルベガ	シングルモードの難易度を最高にして、真ゴウキでクリア。

隠しモード

サバイバルモードを10、30、50バトルクリアするごとに1つずつ追加

出現モード	効果
サイキョーモード	ガードパワーと気絶耐久値が半分
本気モード	攻撃力が上がり、防御力が低下
クラシカルモード	スーパーコンボゲージがなくなる

隠しISM

ファイナルバトルをクリアしたキャラの種類が増えるごとに追加

順	追加ISM	順	追加ISM
1	Zero Conbo	7	Air Guard
2	Auto Guard	8	Zero Counter Plus
3	Limit Off	9	Infinite Guard
4	Guard Destroy	10	Gauge Plus
5	Zero Cancel	11	Super Guard
6	Super Zero Cancel	12	Hard Body

GC いねむり

セガ　サッカースラム

神奈川県／サミー人間さん

隠しコマンド9種類公開

タイトル画面で入力すると、さまざまな効果が現れるコマンドを紹介。方向スティックでも十字ボタンでも入力可能。

入力コマンド	出現モード
上、上、上、上、X、X	すべてのスタジアム
L、R、上、上、X、Y	Big hitモード
L、R、左、右、Y、Y	Max powerモード
L、R、下、右、Y、X	無限スポットライトモード
L、R、右、上、X、X	無限ターボ
左、X、左、X、左	すべてのアイテム
Y、X、上、上、上、上	すべてのキャラクタ
R、右、右、左、X、X	地球ボール

GBA いねむり

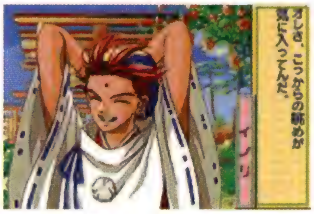
遥かなる時空の中で

コーエー／公式情報

ちょっと耳寄りお役立ち情報

「力の具現化」で全ての道具を手に入れると、同行している八葉の「想う心」「信じる心」の両方がアップ。同行している八葉が一人なら、アップ量は2倍以上。

ラスボス黒麒麟の最大気力は、京の町で全ての怨霊を封印していると875まで下がるぞ。



↑お目当てのキャラのイベントや、エンディングを見るのもこれで少しは楽になるか!?

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
（株）ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe-mailでもOk
Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶ゾウとバーサス
❷新ゾウがコマンドで出現!?
インドゾウと、アフリカゾウが密漁されるステージで、グリーンピースを自機に選び、密猟者を全滅させよう。すると、隠しキャラクタのナウマンゾウが新たに使用可能になる
❸〒102-0083
東京都千代田区麹町3-4
三像次郎　P.N.エレファンマン
電話03-3556-3288

仮設 ドリプレの殿堂

ついにドリプレスタート!! イエーイ！ 新コーナーだぜーぃ？ …なんか、狭い…しかも、やたらとボロいし!! なぜぇ!? 確かに我々は弱小勢力だけど、この仕打ちはあんまりよー。…おのれー。しかし、投稿は今なお募集してるし、少しだが応募はある。これからは領土拡大目指して、なおも抵抗を続けるぜ！ みんな、逆風の中なお羽ばたけ!!

ドリプレ

N64　ゼルダの伝説　時のオカリナ

住所不明／T.Ncreator

ハート3つでクリア!

第1回目ということもあり、とりあえず、スタンダードなやり込みから紹介。『ゼルダ』シリーズ恒例の、ハートを集めずプレイだ。しかもメイン武器は大ゴロン刀…スゲエ。ちなみに最も早く届いた作品でもある。



引き続きドリプレ募集!!

現在のネタストック残り14

気を取り直して。このコーナーでは、やり込みプレイや、自分しかやらないアホプレイを募集中。ビデオ、写真があればなおよし。ただし返却はできないぞ。あて先はドリテク同様です。

はみテクの殿堂

ドリプレはなんだか哀れなことになってしまったが、新たにイカした投稿が届いたようだ。P.N.連パンさん。その方向性でビンゴ（笑）次号で掲載の予定だぞっ。



G.B.A GATHERING BUG ACADEMY

精神的な恐怖を表現した任天堂発のホラーゲームの巻

今回は『エターナルダークネス』の紹介と、前回に引き続き『PSO』の新しい楽しみ方を紹介します。まずは『エターナルダークネス』から。最初にこのゲームを観たとき、どうしても『バイオハザード』と比較して見ていました。まぁ、その頃はとくに情報もなく、画面写真だけだったのでゲーム内容は想像するしかなかったのですが…。僕はこの点がちょっと、このソフト損をしてるな〜と思います。ネタばれになるので何処がどう違うのかは書きませんが、とにかく1度触る価値はありますと断言しておきましょう! ここはひとつ。

今月もPSO情報あります

ちょっとしばらく「G.B.A.」の半分は『PSO』コーナーになるかもしれません(笑)。とにかく新鮮な発見と驚きが次々と出てきます。今回はなんと、ゲームの中で劇団を結成しているグループを取材しました。



←こちらは取材時に上演していた『時代劇レア太郎侍!! 第2話・宇宙忍者ハッタリ半蔵、推参!』のヒロイン役。役者さんも、見ている観客も、同じ一人のプレイヤーというところが普通のゲームには無い感覚。



●いよいよ年末が近づいて、『ゼル伝』発売も秒読み状態なのですが、実はちょっと『GCメトロイド』の方に興味津々です。僕はGCに新風を巻き起こすのは、

PSOオンライン通信

え!? まだ『PSO』をプレイしたこと無いの!? そりゃ、もったいない! と、いうわけで、今月も取材と称してラグオルに潜りまくってる中植です。さて、今回はオンラインの中で出会った、様々な遊びのカタチをいくつか紹介。中でも「みろく劇団」の存在は僕的に衝撃的でした。まだオンラインゲームを体験していない、または体験できる環境が整っていない読者様は、今回の記事でイメージを膨らませてみてください。そしていつか、ラグオルで会いましょう。

使わないアイテムをリサイクル!?

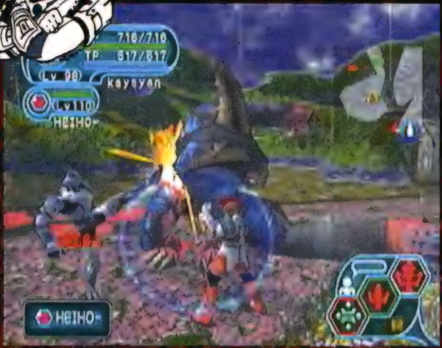


←リサイクル部屋の様子はこんな感じ。アイテムボックスが種類別にまとめておいてあります。これだけのアイテムが並んでると、なかなか壮観(笑)

RPGをプレイしていると、冒険を始めた頃はアイテム不足に、冒険後半はアイテムが余って困った経験無いですか? 普通のゲームなら、そのアイテムを捨てたり売ったりして終わりなのですが、このゲームはそうはいかない。「世界にはまだ、このアイテムを必要としている人がいるかもしれない!」というわけで(笑)、誰かがリサイクルしようと考えたんですな、きっと。ちなみにゲームといえどもマナーは大切。部屋にはそれぞれ管理人のようなプレイヤーさんがいるので、その人にその部屋のシステムを聞いてみよう!



サークル活動もやってます



←やっております、ニンドリ筆。どこかで彼らの姿が炸裂しているでしょう。シンボルマークまで作っちゃいました。シールほしいな(笑)

しばらくゲームを続けていると、自然にいつものメンバーが集まるものです。そこで、仲間同士で新しい遊び方を考え、みんなでそれに取り組むのもオンラインならではの遊び方。マグ育成や、ステージ観光など、アイデアはプレイヤーさん次第です。公式ホームページでも、チーム紹介をしているので気に入ったチームに入ってみるのもいいかも。

ついにPSOでオンラインイベント開始!



←マップもいつもとちょっと違うハロウィン仕様。全体的にお祭り的な雰囲気で、いつもの冒険も新鮮な感覚でプレイできます



←カボチャ頭の期間限定キャラも登場。ハロウィンといえば、やっぱりこれですよね。いったい何匹いるのかな?

これはセガさんが提供している期間限定イベント。今回はハロウィンのイベントだけど、これからも次々に配信されていく予定のようです。いつも歩いてるステージも、BGMが違ったり、風景に変化があったりと、色々な見所が満載。こうゆうイベントが開始されると、イベントの謎解きやアイテム談議でHPの掲示板なんかが盛り上がるんですよね。たぶん、クリスマスの時期とかにもまたイベントが用意されているだろうし、今から楽しみです。



↑劇団の練習現場にもお邪魔しました。演じている役者さんもまた、一人のプレイヤーなので、こうした地道な練習をつみ重ねないと本番には挑めないのです。やっぱり人間が演じているというのが良いんですよね

時代劇やってます「みろく劇団」

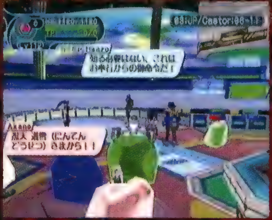




ロビーアクションと呼ばれるキャラの動作や、絵で相手にメッセージを表示するシンボルチャット等を駆使して劇を定期的に公演しているグループを発見。その完成度に感動して早速取材してきました! ここの公演はいつもお客さんがいっぱいでロビーに入るのもひと苦労なんだけど、15分程の劇を4回の入れ替え制で上演しているので、3～4回目の上演が狙い目かも。

↑劇団の練習現場にもお邪魔しました。演じている役者さんもまた、一人のプレイヤーなので、こうした地道な練習をつみ重ねないと本番には挑めないのです。やっぱり人間が演じているというのが良いんですよね

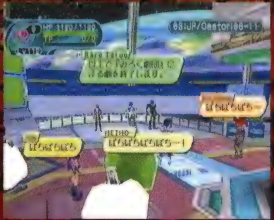
日時:毎週土曜日23:00～24:00頃
場所:3-6-11・13-6-11
http://www5e.biglobe.ne.jp/~miroku/



↑上演中はイスに腰掛けて観劇。もちろん私語はつつしみましょう



↑あまりの混雑ぶりに、ついにサーバーもオーバーヒート?(笑)



↑最後はみんなで拍手喝采。まだ見ていない人は、一度足を運んでみてね!



バス釣りしようぜ！～トーナメントは戦略だ～

GBアドバンス

発売元	コナミ	ジャンル	シミュレーション
発売日	12月5日	プレイ人数	1人用
価格	4800円		

釣りアクションにボードゲーム的戦略要素をミックス

アクション主体のフィッシングシーンと、ボードゲームのようなポイント探しの要素をミックスした、新しいタイプの釣りゲーム。浅瀬・中層・深層の3つに分類された釣りのポイントを、時間帯を見ながら効率よく移動し、探していく。釣りの腕だけでなく、戦略的な要素も高いシステムなのだ。



⬅中学2年の主人公は、あこがれのマイちゃんの祝福のキスを目当てに、バス釣りトーナメントに初挑戦するのだ

➡同じ中学に通うクールなナイスガイ。バス釣りの腕はプロ並みらしい

マップ攻略画面



⬆釣り場のポイントがボードゲームのように表示されている

フィッシング画面





➡GBAとは思えないリアルなグラフィック。大物を釣り上げるには駆け引きも重要

あの『ツインビー』のスタッフがキャラクタデザインに参加!!



⬅コナミの名作シューティング『ツインビー』シリーズでおなじみのキャラデザインによる登場人物なのだ



⬅釣り道具の細かな仕様も変更できる本格派



⬆このくらいのバスでは優勝はまだまだ!?



⬆湖に潜む大物を釣り上げるのだ



➡マイちゃんのキスを受けられるのか?

エレベーターアクション OLD&NEW

GBアドバンス

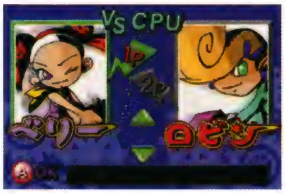
発売元	メディアカイト	ジャンル	アクション
発売日	12月20日	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

ビルに潜入するスパイアクションが復活

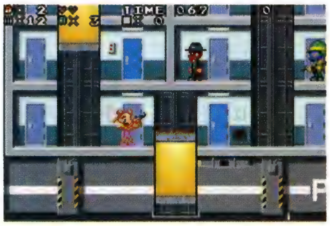
アーケードで一世を風靡した名作アクションが、新たなモードを追加してGBAに復活。グラフィックを一新し、2人同時プレイもできるNEWバージョンのほか、なつかしのオールドバージョンも完全再現している。



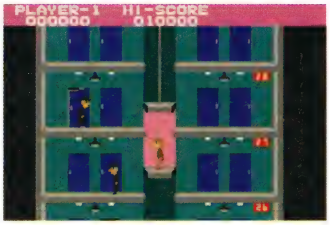
↑NEWバージョンは見た目も新鮮なグラフィックに



←対戦用のライバルスパイも選択することができる



↑対戦時はそれぞれ自分の画面でプレイできるぞ



↑オールドファンにはこちらもオススメの懐かしグラフィックだ

ミニモニ。おねがい☆お星さま！

GBアドバンス

発売元	コナミ	ジャンル	バラエティ
発売日	12月12日	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

ミニモニ。のアクション&ミニゲーム集

おなじみのミニモニ。の4人が仕掛けだらけのフィールドを駆け回って「スター」を集めていく「スターゲット」モードや、ミニゲームがたくさん遊べちゃうゲームになって登場。



←迷路のようなマップでスターを集めるスターゲットモード



↑かんたんミニゲームがなんと数十種類も入ってる！



↑かわいいミニモニ。の魅力がいっぱい詰まったバラエティゲームだよ!!

SIMPLE2960（つくろう）ともだちシリーズ Vol.1 THE テーブルゲームコレクション

GBアドバンス

発売元	D3パブリッシャー	ジャンル	テーブルゲーム
発売日	2003年春	プレイ人数	1～4人用
価格	2960円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

麻雀・将棋・花札・リバーシが楽しめる

PSでおなじみのSIMPLEシリーズが、GBAにも登場。第1弾は、最大4人で遊べる4ジャンル・5種類のテーブルゲームが詰まった1本。すべての対戦は1カートリッジプレイに対応しているぞ。



↑1本で複数のテーブルゲームが遊べちゃうのだ



←麻雀は自分の牌を自分の画面だけで見られる



→見てのとおり本格的な4人打ちが楽しめる麻雀



↑CPUキャラとして個性的なライバルがぞくぞく登場するようだ

SIMPLE2960（つくろう）ともだちシリーズ Vol.2 THE ブロックくずし

GBアドバンス

発売元	D3パブリッシャー	ジャンル	ブロックくずし
発売日	2003年春	プレイ人数	1～4人用
価格	2960円	備考	GBA専用通信ケーブル対応

最大4人の対戦プレイも可能!!

全部で250ものステージが用意された定番アクションのブロックくずしに、対戦ゲームとして遊ぶことも可能なルールを追加。ブロックくずしなのになんと4人同時にプレイすることもできるのだ。1カートリッジプレイ対応のほか、マルチカートリッジプレイではオリジナルモードもあるのだ。



↑どこかなつかしいモード選択画面。いろんなモードがあるようだ



↑ブロックにはさまざまな仕掛けが。反射神経を研ぎ澄ましプレイせよ



↑個性的なステージも続々登場。どこまで進むことができるかな

怒涛の攻略本ラッシュ! まずは3冊が好調スタート

年末に向けて計5冊の攻略本を作ることになったニンテンドードリーム編集部だが、そのうち『星のカービィ　夢の泉デラックス』『エターナルダークネス　招かれた13人』『マリオパーティ4』の3冊の製作が無事にスタートした。今回はそれぞれの攻略本の製作状況をリポートするとともに、本の中身についても迫っていくぞ！


11月22日ごろ発売予定


11月22日ごろ発売予定


12月上旬発売予定

星のカービィ　夢の泉デラックス

横スクロールアクションなので、おなじみの横長体裁で製作。すでにノウハウがあるので、1番順調な進み具合か？　読者からのカービィイラストも、作業と同時に審査している模様。

イラスト選考中!?



↑横長マップは見やすい横長体裁がピッタリ

エターナルダークネス　招かれた13人

12人の章からなるそれぞれのエピソードを徹底攻略しており、モンスターの倒し方や、フィールドマップの検証など調査項目は多い。真上から見た詳細マップも製作ラストスパート。



マップを作成中

←思わず攻略していることを忘れて夢中になってしまう、中毒的な魅力のあるこのゲーム

マリオパーティ4

こちらは12月に発売予定なので、チョット余裕がある模様。今回も60種類以上もあるおなじみのミニゲームを、片っ端からプレイし、必勝テクニックを調査しているところだ！

ミニゲーム攻略中



←4人同時でプレイは楽しいけど、勝てればもっとうれしい

10月発売のベストセラー2冊も好評発売中!!

スターフォックスアドベンチャー

B5判128ページ 定価950円

キャラクタや基礎知識、ストーリー攻略がB5判128ページに凝縮！　アイテムや仕掛けなどの配置がわかりやすいよう、真上視点のCGマップを独自に作成し、各ページで採用している。



フローチャートと詳細マップで完全フォロー

攻略パートは、ストーリーをフローチャート形式で追いながら解説。ストーリー展開をひとつずつ紐解いていき、その場面に応じた全体マップ、詳細マップ、解説文がひと目でわかるようになっている。またアーウィンステージの攻略もあり！

スーパーマリオアドバンス3

ヨッシーのための100てんガイド

A5判256ページ 定価1200円

通常の縦型の攻略本ではマップを途中で切るなど、見ずらい本になりがちです。横長体裁なら、マップを全体を把握することができ、必要な情報はそのページですべて解説しています。



100てんをとれるこだわりテクがすべてわかる

とにかく「100てん」を取ることにこだわります。100てん獲得に関係するポイント解説をアイコンで明確にし、目的に沿った使い方ができる構成になっています。さらに、タマゴの補給ポイントや進行ルートの誘導など、細かなところまで踏み込んでいます。



ジャンル別 ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

スーパーモンキーボール2

セガ／11月21日／5800円
2ブロック以上／アクション

おサルを転がすメインモードに加え、作り込まれた12種類のパーティゲームも遊べるのだ。

タイトル

スペック
メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載

画面写真
左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル

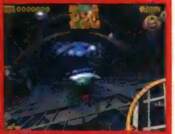
コメント

ジャンルの色分けと見方
- ACT＝アクション
- RPG＝ロールプレイング
- ADV＝アドベンチャー
- SLG＝シミュレーション
- SHT＝シューティング
- RAC＝レース
- SPT＝スポーツ
- PUZ＝パズル
- TAB＝テーブル
- ETC＝その他

今号は4タイトルが新たにカタログに登場。中でも注目は、アニメも放映中の人気コミック「NARUTO」のゲーム化だ。トミーから3Dの対戦格闘ゲームとして発売されるぞ。

スーパーモンキーボール2

セガ／11月21日／5800円
2ブロック以上／アクション



おサルを転がすメインモードに加え、作り込まれた12種類のパーティゲームも遊べるのだ。

キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～

バンダイ／11月22日／6800円
2ブロック／アクション



原作の名シーンを再現した必殺技に記事担当も驚愕。キン骨マンなんか左膝を狙撃してるし。

ハリー・ポッターと秘密の部屋

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月23日
6800円／4ブロック／アクション



原作の世界をゲームキューブで体験。記事担当者もこれをきっかけに小説を読んだとか。

ゴジラ 怪獣大乱闘

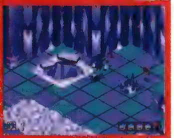
アタリ／12月12日／5800円
4ブロック／アクション



新旧11体の怪獣がビル街で大乱闘。ゴジラは90'sと2000バージョンの2種類が登場するぞ。

ソニック メガコレクション

セガ／12月19日／5800円
ブロック数未定／アクション



メガドライブの『ソニック』7作品を収録。日本未発売のソニック版『ぷよぷよ』もあるぞ。

ボンバーマンジェッターズ

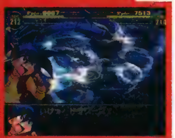
ハドソン／12月19日／6800円
ブロック数未定／アクション



おなじみの爆弾アクションで各ステージを突き進め。4人対戦できるバトルモードもあり。

爆転シュート ベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！

タカラ／12月未定／6800円
7ブロック／アクション



GCの性能を活かし、実際のベイブレードの挙動を完全再現。最大4人同時バトルも可能だ。

ソウルキャリバーII（仮称）

ナムコ／2003年1月未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



GC版の発売日が近づいてきたが、このところ続報はまったくなし。しばらくは業務用で我慢。

スパイダーマン（仮称）

カプコン／今冬／6800円
ブロック数未定／アクション



おなじみのアメリカンヒーローが3Dアクションに。ウェブアクションで高層ビル街を駆けろ！

Roll-o-Rama（仮称）

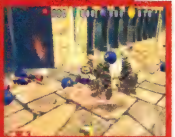
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション



『コロコロカービィ』で採用された傾きセンサーを使用。ボールを転がして迷路を進もう。

ワリオワールドGC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション



年末発売はちょっと厳しそうだ。来年最初のビッグタイトルと期待しつつ、待ちましょう。

ロックマン エグゼ トランスミッション

カプコン／2003年春／価格未定
ブロック数未定／アクション



『～エグゼ』の世界観やシステムを踏襲した本格派アクション。このところ続報がないな～。

GC－NARUTO格闘（仮称）

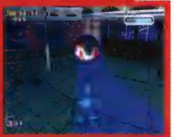
トミー／2003年春／6800円
ブロック数未定／格闘アクション



少年ジャンプで連載され、アニメでも人気の「NARUTO」が対戦格闘に。声優のボイス入り。

ソニックアドベンチャー1

セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



画面はDC版のものです

GCでは『2』しか遊べなかったが、ついに『1』も登場。GC版追加要素が気になるところ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）

セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



ADV要素を含んだものになる？まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

シャーマンキング ソウルファイト

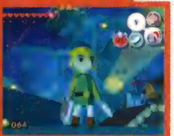
バンダイ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション？



GBAでもゲーム化された『シャーマンキング』がGCに登場。アクションらしいが、詳細は不明。

ゼルダの伝説 風のタクト

任天堂／12月13日／6800円
ブロック数未定／RPG



タクトとは指揮棒の意味。「オカリナ」「仮面」同様、物語のキーアイテムとなりそうだ。

エターナルアルカディア レジェンド

セガ／12月26日／6800円
ブロック数未定／RPG



今号の「セガ魂」にオーバーワークスの小玉プロデューサーが登場。こちらも要チェックだ。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

任天堂／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



『FF X』の続編『X-2』が発表された。本作を筆頭とした『FF』の新たな展開に要注目だ。

RUNE II

フロム・ソフトウェア／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



今月は久しぶりに？続報記事がなし。発売は来年なので、気長に新情報を待ちますか。

●ハミ出しのカタログ●

前号の『キン肉マンII世』の紹介で「あの幻の超人『オシリマン』が～」との記述がありましたが、正しくは「オシリマン」ではなく「フリフリマン」の間違いでした。↗

テイルズシリーズ（仮称）

ナムコ／2003年7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

『～ディスティニー2』が今月28日に発売される。次はいよいよ、このGC版『テイルズ』か？

新RPG（仮称）

ナムコ／2003年12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

GIFTPIA（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

詳細は不明だが、開発はPSの隠れた名作『MOON』を手がけたスキップ。期待できそう。

biohazard 0

カプコン／11月21日／7800円
9ブロック／アドベンチャー



新システム「ザッピングシステム」の導入で、謎解きがグッと複雑に。歯ごたえありそうだ。

バットマン ダークトゥモロー

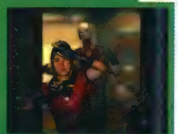
ケムコ／12月6日／6800円
ブロック数未定／アドベンチャー



残念ながら発売日が来年の春に延期。PS2版、Xbox版もすべて同時期に延期とのこと。

バイオハザード2

カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



PS版の完全移植作品。GCから『バイオ』シリーズを始めた人なら、チェックしておきたい。

バイオハザード3 LAST ESCAPE

カプコン／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



『2』同様、PS版からの完全移植作品。発売は来年になるとのこと。未経験者はお楽しみに。

ルパン三世 海に消えた秘宝

アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー



発売日が未定に。少なくとも来年には延びそうだ。ルパンファンならずともショック!?

バイオハザード4（仮称）

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー

NOW MAKING

待望のゲームキューブオリジナル『バイオ』。システムは？主人公は？とにかく気になる。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／今冬
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション



結婚し、子供を当初の主人公の年に育てるまでがゲーム期間となる。30年もの大河ドラマだ。

トップガン～エース オブ ザ スカイ～

タイタスジャパン／12月26日／6800円
ブロック数未定／シューティング

NEW

NOW MAKING

映画「トップガン」を題材としたSTG。'70年代から近未来のさまざまな機体が登場する。

SPACE RAIDERS（スペースレイダース）

タイトー／2003年1月9日／4800円
ブロック数未定／シューティング



側転などアクション要素を取り入れた3Dシューティング。撃ちまくりの快感が味わえる。

斑鳩 IKARUGA

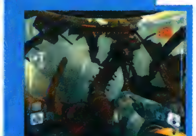
アタリ／2003年1月16日／5800円
4ブロック／シューティング



GC版オリジナル要素として、「コンクエストモード」と「チャレンジモード」が追加された。

メトロイドプライム（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／シューティング



E3以来、新情報はなし。だが今冬予定ということなら、そろそろ続報がありそうだが…。

スターフォックス（仮称）

任天堂／2003年4月未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング



画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。早く動くところが見たい！

機動戦士ガンダム（仮称）

バンダイ／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

「ガンダム」単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

チョロQ！

タカラ／12月未定／6800円
ブロック数未定／レース



100種類ものチョロQが登場。賞金を稼いで愛車をカスタマイズし、レースを勝ちぬこう。

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／レース



スターフォックスがナムコなら、こちらはセガが開発。アーケード版にも期待したいところ。

リッジレーサー最新作

ナムコ／2003年3月未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

そういえば、GCは正統派のレースゲームがない。そういう点からも注目したいタイトルだ。

GT CUBE（仮称）

エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

エム・ティー・オーといえばレースもの。同社の看板タイトルを引っさげGCに初参入だ！

グランド・ヒート

セガ／発売日未定／6800円
ブロック数未定／レース



スリリングは走りを要求される異色のレースゲーム。まだまだ発売日が決まらないなぁ。

わいわいゴルフ

アイドス・インタラクティブ／11月28日／6800円
10ブロック／スポーツ



Cスティックで感覚的に打てるので、初心者はお手軽な、上級者は微妙な操作が可能なのだ。

NBAライブ2003

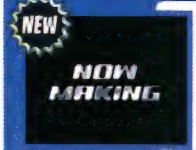
エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月28日
6800円／ブロック数未定／スポーツ

NOW MAKING

GC、PS2、Xboxの3機種で同時発売される。本場の豪快なプレイをゲームで満喫しよう。

FIFA2003 ヨーロッパサッカー

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／12月6日
6800円／ブロック数未定／スポーツ



欧州の350ものクラブチームが、すべて実名で登場。小野も中田も稲本も、もちろん実名だ。

エヴォリューション スケートボーディング

コナミ／12月12日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



ダイナミックな演出が楽しめるスケボーゲーム。オリジナルのトリックコンボも作れるぞ。

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

コナミ／12月12日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



ミッキーたちがアメフトに挑戦！　マジックアイテムを使えば、試合を有利に進められるぞ。

ディズニースポーツ：バスケットボール

コナミ／12月19日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



ディズニーキャラたちが3on3ルールのバスケで勝負！　スピーディな展開が楽しめそうだ。

エヴォリューション スノーボーディング

コナミ／2003年2月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



格闘要素を加えた過激なスノボーゲーム。華麗なトリックをキメつつ、ライバルに攻撃だ！

1080° GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



E3ではビデオ出展されたが、それ以降音沙汰なし。実際のスノボーシーズン中に遊べるか？

THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）

コナミ／2003年3月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



日テレの野球中継の雰囲気を再現したリアル路線の野球ゲーム。来年度開幕データを反映か？

決定版！ニッポンプロ野球 ～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）

セガ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



山田太郎や景浦安武と、実名プロ野球選手が夢の競演！　漫画の秘球や秘打も使えるようだ。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



このところ、さっぱり新情報がなし。『マリオテニス』とどっちが先に出るのだろうか？

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



『マリオゴルフ』同様、新情報はなし。64版のデキがよかっただけに、期待は高まるが。

テトリスワールド

サクセス／今冬／4800円
4ブロック／パズル



パズルゲームの代名詞がGCに登場。なかなか発売日が決まらないと思ったら、冬に延期に。

ミスタードリラー ドリルランド

ナムコ／12月20日／6800円
3ブロック／パズル



趣向を凝らした5つのアトラクション（＝ステージ）を用意。いろんなプレイが楽しめるぞ。

マリオパーティ4

任天堂／11月8日／6800円
2ブロック／テーブル



いよいよ発売！　12月6日にはニンドリ編集部作成の攻略本も刊行される予定だ。よろしく！

マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～

コナミ／11月21日／6800円
ブロック数未定／テーブル



『筋肉番付』の各競技を、簡単操作のパーティゲームに。今号P74に紹介記事があるぞ。

桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻

ハドソン／12月5日／6800円
5ブロック／テーブル



ブラックボンビー以外にも、おなじみキングボンビーやメカボンビーは健在。P55で続報。

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／今冬／6800円
11ブロック／テーブル



各機種で人気を得た、RPG風味のボードゲーム。発売日が11月から冬へと延期された。

発売済みGCタイトルリスト

タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション				
スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1~6
BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	'02年11月1日	6800円	4
RPG				
RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21~25
アドベンチャー				
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	'02年10月25日	6800円	15
シミュレーション				
キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
シューティング				
スター・ウォーズ ローグ スコードロンII	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	6800円	3
レース				
ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
スポーツ				
FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年11月15日	6800円	29
SSXトリッキー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'01年12月27日	5800円	5
ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4~44
NBAストリート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年3月22日	5800円	10
NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
2002 FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	'02年5月2日	5800円	49
実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
パズル				
エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
ズーキューブ	アクレイムジャパン	'02年10月25日	5800円	2
テーブル				
ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
極 麻雀DXII～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
永世名人VI	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
プールエッジ	メディアカイト	'02年10月25日	6800円	1
その他				
どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

●ハミ出しのカタログ●

全国のプリプリマンファンの皆様に謝罪するとともに、謹んで訂正させて頂きます。ちなみに指摘したのは編集部の岡ちゃんねる。読者からの指摘はゼロ。……ファンいるのか？

ゲームの発売に先駆け、コミック連載開始!!

魔法を自在に操り戦う

マジカル冒険ファンタジー

エレミックス!

22に登場!!

魔力の秩序が
世の理を支配する国
ガリアント――――

精霊王がもたらしたもう
自然界の魔力を
自在に操れる
『エレメンタル・リング』

第1回
スキップ登場

これは「エレメンタル・リング」を
受け継ぐひとりの若者の
物語――――いざ語ろう



GBA専用ソフト『エレミックス!』は、シムスより
2003年1月3日発売予定。くわしいゲームの内容はP60へGO!!


メル!!
お帰りなさい
スキップ!
ただいま メル
国のみんなは
変わりないか?
はい♪
ポッ
そうだ!
スキップの好きな
クリームシチュー
作るから
ウチへ寄って
行ってよ♪
ホントか!?
行く!
大好き
くすっ
?
なんだ
このニオイ…
ホント
コゲクサイ
町のほう
からだ!
町へ行って
みましょう!!
うん!!
ダッ
ああ!!
あれは!?
町が
燃えてる!?
ゴオオオオ
次号へつづく…

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

vol.79
2002
12/6

次号は vol.80 11月21日(木)に発売します

定価 **490円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

『ゼルダの伝説』発売日までもうすぐスペシャル!

ついに出ますね〜、『bio 0』と『ポケモン ルビー・サファイア』。次号のニンドリはこの期待のソフトと同じ発売日(一部遅れる地域があります。ゴメン)だけに、編集部一同張り切ってます。任天堂からはビックリニュースが飛び込んできそうだし、Vol.80もぜひお楽しみにね〜!

※予告の内容等は変更される場合があります。



思いつきではじめた、ページ右上の「チラシの世界」。自分のコレクションでいつまで続けられるのかなあと心配してたところ、救世主が出現。今号はその方のお宝チラシを使用してます。読者のみなさんも、古いのがあったら教えて!(サオヘン)

ようやくプログレ対応TVを買いました(書いている時点ではまだ届いていないけれど…)。これでキューブ環境がまた向上。買うにあたっていろいろ比較研究したので、落ち着いたらプログレTV導入ガイドなんて記事もやるかも(高島)

いやはや、マジでホントちょっと飲み代がものスゴイことになっている。ほぼ毎晩はしご酒だもんなぁ。このまま続けたら、シャレにならん。いやもうすでになってないというウワサも…。ちょっと控えよう(ケイ大佐)

編集部「エターナルダークネス教」の教祖として布教活動に専念した10月。実はまだクリアしていないのだが、しばらく布教活動は中断になりそう。あの赤と青の新たな影が、年末まで浮気させてくれないだろうからね(トランセル)

「ファウスト」とかの無声映画に合わせて、オリジナルの曲を演奏するバンド、アールゾイドが4、5年ぶりの再来日。今回は「メトロポリス」が題材とあって、だいぶワクワク気味です。(21バカバンドも含め久しぶりにライブ三昧のかややん)

ひょんなことからチケットが取れて、日本シリーズ第1戦を観戦。20年来の日ハムファンである私はパの西武を応援するが、つまらん展開にヤケ酒。終わる頃には、ズルして持ち込んだウィスキーの小ビンが空になっていた(マッスル)

近所にある鎌ヶ谷スタジアムでプロ野球の秋季教育リーグを観戦。浜中や藤川などの阪神の主力選手を生で見ることができて大満足。だけど、一軍の主力選手をつぎ込んだ阪神が二軍主体の日ハムに苦戦とは、どーいうこと!?(本ちゃん)

オンラインの言わば架空の世界で取材した今号のPSO記事。特に今回取材させていただいた「みろく劇団」団長弥勒さんの"血の通ったゲーム"という言葉が印象的でした。任天堂が本腰入れて取り組んでくれる事を願うばかり(中植)

久しぶりに休みをもらい、人畜無害な改造人間たちと遊びほうけてみた。貴様、友人の癖に半年ぶりに会うとはどういうことだ!? …単に私が休みなく働いていただけでした。まるで、片眉そって山ごもり気分。武蔵先生ッ!(ハシモ)

迷いに迷った末、思い切って『鉄騎』を購入。ロボット好きにはたまらないゲームなんですが、専用コントローラーが大きすぎて、出しっぱなしだと寝るスペースが圧迫されます。部屋を広くするために大掃除しなきゃ(岡ちゃんねる)

編集部へのおたよりのあて先は… 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は…
「ドリテクの殿堂」宛は:64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は:64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… **TEL 03-3556-3313** 休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。



チラシの世界 #007
1987年 リンクの冒険(FCディスクシステム)

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治



STAFF
スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄
本多貴之／中植茂久
橋本慎也／岡本明徳
編集アシスタント 北山大輔／本郷公康／坂井一哉
編集協力 松本亮／北村光広／大野哲次
松本英明／成瀬史弥／大渕豊
尾関友詩(ユークラフト)
白石岳(アセンブル)／冠美花

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぽっけ門
ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋／はやのん
姫川明／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.79
2002年12月6日発行

● 発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

● 編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287



GAME BOY ADVANCE
ヘリス
冥界の魔物たちを率いる団長。返り血で赤黒く染まった鎧に身を包んでいる。
グラックス王
カンネの国王でスキップ王子の父。魔物によって連れ去られてしまう。
シロップ
グラックス王に妖精界から呼び出された妖精。口は悪いが、性格はよく世話好き。
フーロク
テウトブルグの森に住むフクロウ。年齢は100歳以上。旅人に話を聞かせている。
リビングウッド
魔に犯された水を吸って育った木のモンスター。
この国を守るため、
ボクは闘う。
町の住人
いろんなことを教えてくれるぞ。
グラディエイター
冥界から召喚された鎧を着た下級悪魔。
カンネ城の兵士
イエティー
2足歩行の大型モンスター。口から冷たい氷の息を吐いて攻撃する。
エレメンタル・リングで3つのエレメントに変身して、
魔物たちをやっつけろ!
スキップ王子
ゲームの主人公。
3つのエレメントに変身できる。
火のエレメント 火の玉「ファイアーボール」を発射して、モンスターを攻撃。スペシャル魔法は「フェニックス」
氷のエレメント 氷の矢「アイスニードル」で、敵を攻撃。スペシャル魔法は「サーペント」
土のエレメント 岩の玉「ロックボール」を転がして魔物を撃退。スペシャル魔法は「グラム」
敵を倒す快感! 謎解きのスリル!
NEWアクションアドベンチャー
最新機能搭載! この快感からもう逃れられない。
自動難易度調整システム
プレイを判断し自動的に難易度を調整、より気持よくプレイできる
追従スクロールシステム
プレイヤーの進む方向を広く表示キャラクターが大きい!
ビートシステム
敵からダメージを受けずに敵を倒すほどスコアが伸びる
エレミックス!
© 2003 SIMS CO.,LTD.
sims シムス株式会社 東京都渋谷区桜丘町8-9 メイセイビル5F
TEL.03-5459-3693
2003 1.3 リリース 価格 ¥4,800 (税別)
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。



Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
vol.79
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成14年12月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第7巻第14号（通巻79号）
発行元：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●販売03-3262-7544 ●編集・広告03-3556-3288
定価490円
本体467円
T1127101120495
雑誌27101-12/6

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

vol.79



この秋オススメ!ポケモン

バイオ

マリパ4

MYCOM
毎日コミュニケーションズ